MULTI PLAY!

2003/6 ■■■ MELLÉKLET

JÁTÉKLEÍRÁS

THE LEGEND OF ZELDA

THE WIND WAKER

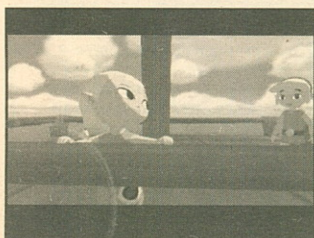
Ha valaki már játszott valamelyik Zeldával, az jól tudhatja: ezen játékok sosem tartoztak a rövid lélegzetű művek közé. Még ha a teljes mellékletünket is rászánnánk a Wind Waker kitárgyalására, akkor is csak egy részét tudnánk ismertetni annak a rengeteg mellékküldetésnek és bónusz lehetőségnek, amit a játék felkínál. Ott van példának okáért a fényképezőgép esete, ami teljes egészében csak bónuszként szolgál. Az ellenfelek lencsevégre kapásával készíthető galéria önmagában is jó móka, de egy pár oldalas végigjátszás megírásánál igyekeznünk kell a realitások talaján megmaradni. Szóval ne számítson arra senki, hogy minden egyes szívdarab, és kincset rejtő láda helye meg lesz említve az alábbiakban. Szigorúan csakis azok az események vannak felsorolva, amelyek feltétlenül szükségesek a játék végigjátszásához. Ez persze azt is jelenti, hogy aki pontról pontra az útmutatásainkat követi, annak csak minimális mértékben fog fejlődni a karaktere; de biztosíthatunk róla mindenkit, hogy így sem nehéz győzelmet aratni. Persze valamivel nehezebb, ezért aki nem rest, az mindenképp igyekezzen minél jobban megismerni a helyszínként szolgáló egyedülálló világot.

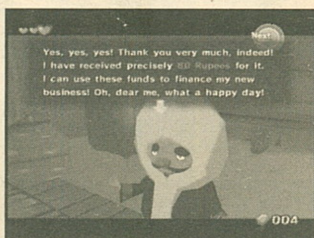
OUTSET ISLAND

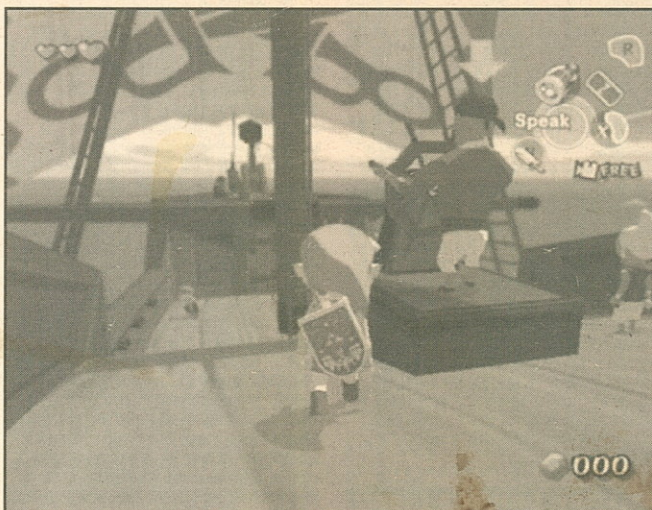
Történetünk kezdetén Linknek születésnapja van, ezért az első dolgunk, hogy hazaugorjunk a nagyihoz. A kilátótól legtávolabb fekvő ház a miénk, ahol másszunk fel a galériára, s öltsük fel a zöld ünneplő ruhát. Az átöltözés után másszunk vissza a kilátóba, és beszéljünk Aryllel – azaz hősünk húgával. Megkapjuk tőle a távcsövét, amivel kémleljünk a távolba. Amikor Aryll idegesen szól hozzánk, nézzünk fel az égre, majd miután a madaras közjátéknak vége, igyekezzünk vissza a faluba. Az egyik ház emeletéről Sturgeon, a falu bölcse igyekezik megtanítani nekünk az L-célzás használatát, s ha felmászunk a szobájába, annak faláról további tanácsokat is olvashatunk az irányítást illetően. Fontosabb azonban, hogy fölkeressük az öreg bátyját a földszinten: Orcmestertől ugyanis megtanulhatunk vívni (csak mindig kövessük az utasításait), és ami még fontosabb: kapunk tőle egy kardot. Ezzel a karddal utat vághatunk magunknak a fákkal benőtt hegyi ösvényen, és a hiányos deszkázatú függőhídon keresztül átmehetünk az erdőbe, megkeresni a madár áldozatát. A tuskókon és platformokon keresztül másszunk át az erdő egyes körzeteibe, s a rosszfiúk kinyírása mellett keressük meg a fára fennakadt kalózkisasszonyt. Ismét közjáték jön, aminek a végén az óriási madár elrabolja hősünk húgát, úgyhogy Link könyöröghet a kalózoknak, hogy vigyék magukkal a Forsaken Fortress nevű szigetre. A beszélgetés után térjünk vissza a házunkba, és ismét kapaszkodjunk fel a galériára. Hohó, eltűnt a családi címer! Aggodalomra azonban semmi ok, amint lemászunk, megkapjuk a nagyitól, és pajzsunk birtokában immár elhagyhatjuk a szigetet.

Mielőtt azonban ezt megtennénk, talán nem árt megismerkedni a Beedle bolthálózattal, amelynek egy képviselőjével már a játék legelején találkozunk. A kikötőben horgonyoz, ugyanis Beedle boltok csónakokon találhatók, amelyekkel a tengeren sokfelé összefuthatunk. Ahogy haladunk a játékban, többféle árut is vásárolhatunk majd, de igazából csak a csalis tarisznyára van szükségünk a boltból, illetve csalira. Kétféle csali kapható: az egyik halakhoz, disznókhoz és patkányokhoz jó, a másik pedig a sirályokhoz. A madárcsalit használva egyúttal meg is szálljuk a sirályokat, s így bónuszokat gyűjthetünk be velük, vagy épp kapcsolókat működtethetünk…

A kalózoknál a ranglétra legalján kezdünk, ezért keressük fel Nikot a hajó gyomrában. A tökkelütött kis fickó fontos leckét ad. Egy gombra mutat, amit le kell nyomnunk, s miután ezzel platformokat varázsoltunk elő, a lelógó lámpások kötelébe kapaszkodva platformról platformra kell lendülnünk, Niko után. A platformok csak egy ideig maradnak a magasban: ez benne a trükk. (Ha már halljuk az idő ketyegését, és nem látunk esélyt a sikerre, van egy másik gomb is, amivel azonnal leereszthetjük a platformokat.) Fontos tudni: az R nyomva tartása mellett foroghatunk, illetve mászhatunk is a köteleken. Sikeres próbálkozás esetén megkapjuk Nikotól a kacatos tarisznyát, amiben a jövőben az ellenségeinktől elkobzott tárgyakat tudjuk pakolni. Mindeközben a hajó megérkezik a rettegett erődítményhez, tehát siessünk fel Miss Tetrához az árbóckosárba.







FORSAKEN FORTRESS

Kissé szerencsétlen módon érkezünk az erődítménybe, ezért a fegyverhasználatról egy ideig le kell mondanunk. Az erődítmény őrei nem szeretik a hívatlan látogatókat. A reflektorok fényénél csak akkor maradhatunk észrevétlenek, ha egy hordó alatt meglapulunk, és persze nem mozdulunk. Igaz, akkor sincs nagy gond, ha felfedeznek minket, mert a helyi börtönből könnyedén meg lehet lógni: csak félre kell tenni a cella polcáról a cserépedényt, s mögötte egy járatot fedezhetünk fel. Az erődítmény falai, illetve benne a folyosók kört alkotnak, ezért most megpróbálok néhány támponttal szolgálni. Menjünk fel az udvar lépcsőjén, majd az első szinten nyugati irányba: így ahhoz a helységhez érkezünk, ahová a börtönből kiszabadulva is jutnánk. Haladjunk tovább az emeleten a jobbra nyíló ajtón, majd a folyosón menjünk ki az erkélyre. Az ilyen erkélyekre kilépve rendszerint megmutatja a kamera, hova is kéne felmásznunk, de mindemellett ez a konkrét erkély azért is fontos, mert létra vezet fel az egyetlen olyan reflektorhoz, aminek a kezelőjét feltétlenül el kell intéznünk. Vagy üssük ki a kezéből a furkósbotját, vagy vegyünk el egy másikat, hiszen a közelben van egy botokkal teli edény. (Odébb dobva csak szét kell törnünk.) Visszamászva haladjunk tovább északra az őrök hálóján keresztül, ahol a lámpásba kapaszkodva kelhetünk át a túloldalra, s egy újabb folyosó után megérkezünk ahhoz az elágazáshoz (erre rá is mutat a kamera), ahonnan ajtó nyílik a célunk felé. Húzzunk tehát egy hordót magunkra, és lopakodjunk el odáig. Innentől csupán egy út létezik, mégpedig ami felfelé vezet. Természetesen az őrnél megint csak a hordós trükkel éljünk, majd ahol látszólag vége van az útnak, ott lapuljunk a fal mellé (A gomb) és araszoljunk végig a keskeny peremen. Ha nem nyírtuk volna ki a reflektorkezelőt, a következő peremen lehetetlen lett volna átkelni, így viszont szabad az út az elrabolt lányok börtönéhez, amelynek ajtajánál gyorsan ragadjuk magunkhoz a földön heverő kardunkat, és küldjük a halálba a börtönőrt. Belépve a toronyba közjáték következik: az erődítmény ura egyszerűen kihajíttat minket a tengerbe.

WINDFALL ISLAND

Megismerkedve a Vörös Oroszlánok Királyával elmondhatjuk magunkról, hogy immár büszke csónaktulajdonosok vagyunk, ráadásul a járművünk még beszélni is tud. A Király lesz a továbbiakban a tanácsadónk. Ha nem lenne világos, mit is kéne tennünk, őt mindig kérdezhetjük. Rögtön elénk is tárja az első feladatot: büszke vitorlástulajdonossá kéne előlépnünk. Amennyiben nem kaszáltunk füvet otthon, s egy fillérünk sem lenne, úgy üssük szét a sziget bokrai közt rejtőző edényeket – belőlük ötrúpiások kerülnek elő. Miután már nem találunk többet, menjünk be egy házba, majd azonnal távozzunk is, s így a szabadban ismét megjelennek a pénzes edények. (A továbbiakban nem kívánok a pénzügyekre kitérni, hiszen menet közben úgyis lehet elég pénzt gyűjteni.) Nyolcvan rúpiába kerül egy vitorla, amit attól a kereskedőtől vehetünk meg, aki egy üres pult mögött ácsorog. (A pultnál kell beszélni vele, mert ha a széfje közelébe akarunk menni, akkor elküld minket.) A szigeten még rengeteg szereplővel megismerkedhetünk. Például ha már megöltünk néhány chuchut (kocsonyás lényeket), akkor van a városban egy bolt, ahol a chu zseléből varázsitalokat főzethetünk.

Momentán azonban csak a vitorla megvásárlása létfontosságú, amit megszerezve irány a tenger. A nyugatról fújó széllel egyenest a Dragon Roost szigethez vitorlázhatunk, ahonnan a Király szerint egy különleges gyöngyöt kell elhoznunk.

DRAGON ROOST ISLAND

A szigetre érkezésünkkor megkapjuk a Wind Wakert, amellyel a későbbiekben bűvös dallamokat kell elvezényelnünk, jóllehet egyelőre csak a vezénylés mikéntjét kell elsajátítanunk: a kamera karjával vezényelhetünk, az analóg kar jobbra vagy balra húzásával pedig ütemnemet választhatunk.

A sziget belseje felé egy szétszakadozott/eltorlaszolt szerpentinféleség vezet. A sziklatömböket robbantással takaríthatjuk el, amihez használjuk a szabadban tenyésző bomba növények termését. A leszakadt pallónál araszoljunk át a peremen, ismét robbantsunk, majd beszéljünk a kedvenc postásunkkal, aki bejelent minket a rito törzsfőnöknél. A törzsfőnök egy szívességre kér minket: kis bátorságot kéne önteni Komali hercegbe, aki a fia. Kapunk továbbá egy postástatyót, amivel kézbesítenünk kell egy levelet, amit az emeleten kapunk meg egy Medli nevű kislánytól. A herceget ezután a földszinten, illetve az onnan nyíló földalatti részen találjuk meg: nála van a keresett gyöngy. A kincset elrabolni azonban nem illik, ezért a levél kézbesítése után keressük fel a sziget belsejében lévő kiszáradt tavat, ahol Medli vár ránk. Medli el akar jutni a Valoohoz, a szigeten lakó sárkányhoz, s ehhez át kell vágnia a sziget barlangrendszerén, csakhogy az oda vezető híd le van szakadva, neki pedig még nem elég erősek a szárnyai a repüléshez. A feladat annyi, hogy a nyakunkba kapjuk a lánykát, és feldobjuk a leszakadt híd túloldalához. Nem egyszerű dolog: álljunk fel a legmagasabb pontra (egy kis platformra a kiszáradt tó alján), és várjuk meg, amikor az összevissza örvénylő forró szél a megfelelő irányba fúj. Siker esetén Medli ledob nekünk egy üveget, aminek a segítségével azonnal a nyomába is szegődhetünk. Merjük tele az üveget a sziklánál összegyűlt pocsolyából (a szikla dugaszolta el a forrást), majd a helység bejáratánál öntözzük meg az egyik kiszáradt bomba növényt. Szakítsuk le az így kifejlődő termést, de ne hajítsuk azonnal a sziklához, mert úgy a pocsolyában fog landolni, és a kanóc kialszik. Kis gyakorlással kikísérletezhetjük, hogy se nem túl korán, se nem túl későn dobjuk a bombát, ami így pontosan a sziklához érve fog robbanni. A dugót eltűntetve azonnal megtelik a kiszáradt tó, s átúszhatunk a túloldalra. Az utunkat ekkor egy lávafolyam keresztezi, mellette két szoborral. Ismét találhatunk bomba növényt, amit úgy kell eldobnunk, hogy az pont az első szobor edényébe essen. Az eldőlő szoborra állva egy másik bombát dobhatunk a másik szobor edényébe is, és ezzel át is hidaltuk a lávafolyamot.

DRAGON ROOST CAVERN

A barlang bejárata elől könnyedén elhúzhatjuk a súlyos szobrokat, majd bent vegyük el az ellenségtől a botját, és azzal vigyünk át tüzet az égő fáklyáról a többire. Ezzel egy ládát varázsolunk elő, benne egy kulccsal, amit rögtön használnunk is kell. A hevenyészetten bedeszkázott járatnál elég csak a kardunkat használni, majd hanyagolva a lelakatolt ajtót ugráljunk tovább a lávafolyam felett vezető, kissé elamortizálódott fapallón. Ahol túl nagy a hézag, lejjebb találunk egy kőtömböt, amit kihúzhatunk a falból, s rajta keresztül továbbmászhatunk. Menjünk át a függőhídon (egy jó tanács valamennyi függőhíddal kapcsolatban: ne nagyon küzdjünk rajtuk, mert könnyen elmetszhetjük a köteleket), és robbantsuk fel a sziklát. A következő szobában új technikát kell bevetnünk: vizes edényt kell a forró lávába hajítani, s a megkeményedő kőzeten keresztül mehetünk tovább. Utána a masszívan bedeszkázott járatok egyike mögül egy bokoblin tör elő, s miután kinyírtuk őt, a szablyájával utat törhetünk a másik irányba, majd egy újabb kis kulcshoz. A következő ajtó visszavezet a nagy lávafolyamhoz, csakhogy annak a túloldalához. Vegyünk fel egy követ, és hajítsuk a falon nőtt bombanövények egyikéhez: ezzel eltűntetjük az útból a jókora sziklát, s visszatérhetünk a lezárt ajtóhoz, amit természetesen nyissunk ki. Intézzük el a gyéren bedeszkázott alkóvban rejtőző bokoblint, és a botját felhasználva gyújtsuk fel az erősebb deszkákat a másik irányban. A kapcsolóval nyissuk ki az ajtót, majd kilépve a szabadba haladjunk tovább a sziklaszirtekre felmászva – a lávakitöréseknél a csendes periódusokban haladjunk tovább. Kis létramászás és araszolgatás után egy olyan peremhez érünk, ahol nem tudunk araszolni, ám nem is kell: elég csak megkapaszkodni benne, és úgy is oldalazhatunk. Másszunk fel és ismét robbantsunk sziklát, minek eredményeként visszatérhetünk a hegy gyomrába. A kőkockáknál elég elhúznunk a bal szélsőt és a középsőt, és máris rögtönöztünk magunknak egy „lépcsőt" néhány patkány lakhelyéhez. A patkányok nem feltétlenül kártékonyak: ha egy kis csalit dobunk a járatuk elé, vehetünk tőlük dolgokat. Húzzuk ki a kőtömböt a falból, amin másszunk fel a zárt ajtóhoz, ott vegyünk magunkhoz egy botot, s gyújtsuk meg. A lehető legpontosabban célozva hajítsuk át a túloldalt bedeszkázott részhez. Ha a dobás pontos volt, a deszkák elhamvadnak, és hozzáférhetünk a zárt ajtó kulcsához. Ismét a szabadba érkezünk, ahol miután átugráltunk a hiányos lépcsőkön, zavarjuk el a madarat, és vegyük ki a fészkéből a kulcsot. A sötét barlangszakaszban világítsunk egy botot meggyújtva, s egyúttal gyújtsuk lángra mind a fáklyákat, mind az utunkat álló deszkákat. Keljünk át a függőhídon, mire egy olyan szobába érkezünk, ahol mindenkit ki kell nyírni. A pályatervezők azzal is cifrázták a dolgot, hogy néhány ellenség edényekben bújt meg, ezért a berendezést sem kell kímélni. A fali polcot a falnak bukfencezve szakíthatjuk le. Miután kinyíltak az ajtók, haladjunk tovább, s az egyik legkellemetlenebb közönséges ellenfélhez érkezünk. A lávafolyamokban úszkáló hernyókat csak akkor tudjuk megsebezni, amikor széttárják a csápjukat, de akkor sem halálosan. Halálos támadást csak függőlegesen ütve, vagy riposztolva vihetünk be nekik, amihez viszont némi hely kell – és ebből van kevés az aktuális helyszín kis platformján. Mindenesetre ha szerencsével jártunk, akkor dobjunk egy köcsög vizet oda, ahol időről időre felszökik a láva: az így megkeményedett kőzet ugyanis liftként fog jó szolgálatot tenni. A következő teremben van a főellenség ajtaja, ám még kulcsunk nincs hozzá, ezért ne is próbálkozzunk a láván átkelni – egyébként sem tudunk. Inkább robbantsuk fel a sziklákat, mire az egyik alól egy ajtó, a másik alól pedig egy olyan füstölgő üst kerül elő, mint amilyet a dungeon elején is láthattunk már. Ezeket mindig érdemes kinyitni (többnyire le vannak zárva, s ezért le kell égetni vagy lerobbantani a „kupakjukat"), ugyanis ha meghalunk, és visszakerülünk a labirintus elejére, ezekkel az edényekkel teleportálgathatunk egymás közt. Na de folytassuk az utunkat: a szabadba kilépve leszakadó lépcsők felvezetnek Valoohoz. A hegytetőn néhány rosszfiút is találunk, akik fogva tartják Medlit. Hosszas csata kezdődik, amelynek végén megkapjuk Medlitől a csáklyánkat, amit jellegzetes kařokba, illetve rudakba tudunk beakasztani. A visszavezető ösvényen mindjárt kénytelenek is vagyunk használni. Visszamehetnénk a főellenség ajtajához, de ehelyett továbbra is a szabadban maradva lendüljünk még tovább a csáklyánk segítségével, és csak a következő ajtón menjünk be. Rendhagyó módon a következő függőhídnál most az lesz a célunk, hogy a híd leszakadjon, tehát vágjuk el vagy gyújtsuk fel a köteleket, majd úgy essünk le, hogy pontosan a híd alatti sávban érkezzünk le. A következő teremben már jártunk, de teljesen más pontján. Ezúttal a nagy kalitkába kell bemennünk, ahol feltétlenül EGYSZERRE kell elvágni a kalitka alját tartó köteleket – ezt a pörgő támadással (B nyomva tartva egy darabig) lehet kivitelezni. A leszakadó talpazat liftként működik a jövőben, s az alul nyíló járaton keresztül egy nagy koponya belsejébe mászhatunk fel. A koponya felső állkapcsáról egy kar lóg le, amibe beakaszthatjuk a csáklyánkat, s kiderül, hogy a kar valójában egy kapcsoló. Lendüljünk vissza a kiindulóponthoz, és lépjünk be a koponya torkában kinyílt ajtón. Ekkor ismét a csáklyát kell használni, ám ezúttal az R gombra is szükség van: a kötélen lógva lassuljunk le, majd jobbra fordulva hintáztassuk be magunkat újra. A további út egyértelmű, úgyhogy ugorjunk az újonnan felbukkanó lávahernyó problémaköréhez. Ezúttal nem kell elpusztítanunk, hanem pont ellenkezőleg: néhány ártalmatlan csapással azt kell elérnünk, hogy összegömbölyödjön. Ezután ugyanis felkaphatjuk, és rárakhatjuk nehezéknek az egyik kapcsolóra, s ezzel eltüntethetjük a tűzfalat a főgonosz kulcsát rejtő ládától. A visszautat már ismerjük, ép csak a korábban leszakított függőhídnál eshetünk gondolkodóba. No ott sem sokáig: öntsünk vizet a fortyogó lávába, amivel így liftet kreálhatunk. A főgonosz ajtajához végül a csáklyával lendülhetünk át.

GOHMA

Egy túlméretezett rák gondoskodik a szórakoztatásunkról a dungeon végén. A gyenge pontja ott rejlik a magasban: a mennyezetről Valoo farka csüng lefelé – mert hát a farka miatt olyan morcos a sárkány. Segítsünk neki kiszabadulni, azaz célozzuk be a csáklyánkkal: erre a legalkalmasabb pillanat az, amikor a rák ollója beleragad a földbe. Ezzel a módszerrel leszakíthatjuk a plafont Gohmára, s csak arra kell vigyázni, hogy időben engedjük el a kötelet, nehogy a rákra zuhanjunk. Háromszor kell rászakítani a plafont, ami így széttöri a szemét védő pajzsot, s így amikor bizonyos támadásainál előre hajol, kedvező alkalom nyílik a szemébe csapkodni, valamint a továbbiakban a csáklyával is odahúzhatjuk a kardunkba. Párszor megsorozzuk a karddal és már búcsút is inthetünk neki.

Győzelmünket együtt ünnepelhetjük a helybéliekkel, s Komali herceg megbecsülése jeléül odaadja nekünk a féltett kincsét. Mehetünk tehát a következő gyöngyért a Forest Haven nevű szigetre. Ehhez azonban megfelelő széljárás is szükséges, amit nem bízhatunk a véletlenre. Medli mondja is, hogy merre van a megoldás: az alagúton keresztül menjünk át a sziget túloldalára, ahol két emlékművet találunk. A ciklonok istenének szentelt sajnos le van rombolva, viszont a szelek isteneé ép, és arról leolvashatunk egy dallamot. Játsszuk el a Wind Wakerrel, minekután megkapjuk azt a képességet, hogy mi irányíthatjuk a szelet. Menjünk a csónakunkhoz, és még a parton játsszuk el újra a dallamot, és fordítsuk a szelet Dél felé.

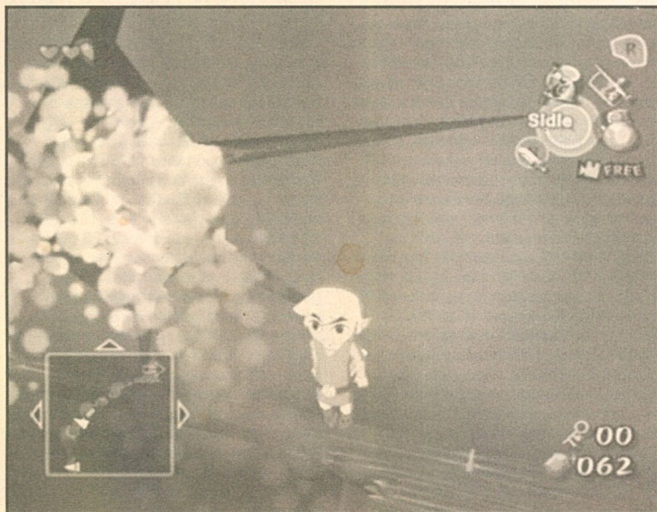
FOREST HAVEN

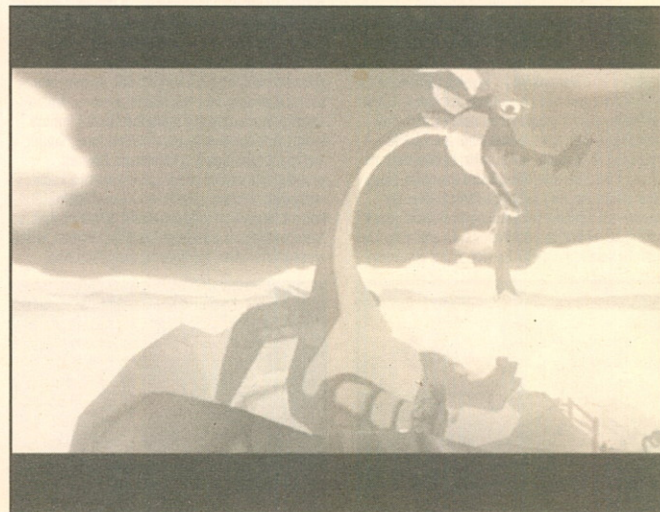
Megérkezvén a célunkhoz egy sebes sodrású patak, körülötte pedig húsevő növények fáradoznak a megállításunkon. A növényeket természetesen üssük szét, majd ugráljunk végig a patakból kimagasló platformokon, illetve ahol lehet, ott a csáklyánkkal lendüljünk tovább. Az octorocok lövedékeit a pajzsunkkal tükrözzük vissza. A végén nyugodtan beleeshetünk a vízbe, az már ugyanis csak térdig ér. A sziget belsejében továbbra is haladjunk a patak medrében, s így végül ráakadunk a Nagy Deku Fára, akit azonban elleptek holmi undorító kis chuchuk. Bukfencezzünk neki a fa törzsének, amivel így lerázzuk őket, s adjunk nekik a karddal. A Deku Fa hálás a segítségért, és oda is adná a nála lévő gyöngyöt, de mint korábban a rito törzsfőnöknek, neki is van valami fontosabb dolga: termékenységi szertartásra készülődik a kis növényszerű lények, a korokok segítségével. Természetesen itt is történik valami, amiben nyilván benne van Ganon keze: a Makar nevű korok nem érkezik meg, mert útközben véletlenül lezuhant a tiltott erdőben. Hogy segíthessünk, valamennyit el kell lesnünk a korokok repüléstechnikájából, s a Deku Fa kiprésel magából egy bűvös levelet. Természetesen az egyik legmagasabban nőtt ágán – nehogy túl könnyű legyen. A lila növényeket hívhatjuk segítségül, melyekbe be kell ugranunk, s így jó magasra lövethetjük ki magunkat. Növényről növényre ugrálva – illetve a faágon megpihenve, majd a csáklyával továbblendülve – kaparinthatjuk meg végül a levelet, amivel mostantól egyrészt legyezni lehet, másrészt vitorlázhatunk vele. Mivel mindkét mozdulat tulajdonképpen egy varázslat, ezután a varázserőnk is nyilván lesz tartva, s a pénzhez hasonlóan a fűből és az edényekből szerezhetünk varázsitalos üvegcséket.

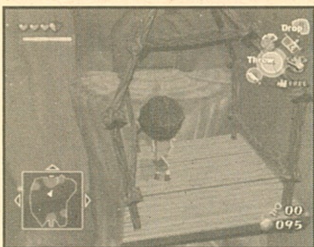
Miután felvettük a levelet azzal átejtőernyőzhetünk a járatoz, ami a tiltott erdőhöz vezet. A rettegett erdőség a szomszédos szigeten terül el, ezért még a tenger felett is át kell vitorláznunk. Igazítsuk a szelet a megfelelő irányba, és használjuk ki a pihenőhelyet, mert a teljes távhoz fel kell tankolni varázserőből. A pihenőhely alacsonyabban fekszik, mint az úti célunk, de körülötte egy ciklon kering, amibe belerepülve elérhetjük a kellő magasságot.

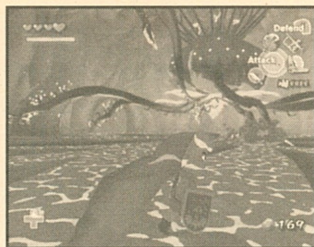
FORBIDDEN WOODS

A tiltott erdőben újfajta zárakkal találkozunk. Annyi a trükk bennük, hogy a liánok csak akkor tűnnek el, ha a közepükön lévő virágot sikerül megsebeznünk, ami akkor nyílik ki, ha távol vagyunk tőle. A metódus tehát a következő: fogunk egy termetes diót, és nekihajítjuk a virágnak. A csápoknál ismét a lila növényekkel ugráljunk tovább, kiegészítve egy kis ejtőernyőzéssel. A magasban lévő ajtónak ezúttal egy bombanövényt hajíthatunk, majd újabb jellemző helyi sajátosságra bukkanunk: a következő teremben gondolán utazhatunk, amit széllapátok működtetnek. Meg kell tehát legyeznünk őket. Amíg nincs bumerángunk, addig a propelleres növények ellen is a legyező a leghatásosabb: annak hatására lezuhannak, és a földön sebezhetővé válnak. Az avarhalmokat szintén érdemes meglegyinteni. A lila növény természetesen ismét a magasba jutáshoz kell, ami után hívjuk a gondolát, hogy azzal egy diót hozhassunk a túloldalról a következő zárt ajtóhoz. Utána újabb dióra bukkanunk, amit csak úgy tudunk megszerezni, ha még távolról – mielőtt kiemelkednének körülötte a









csápok – odébb legyezzük. A dungeon központi termében felfelé haladjunk – elő a csáklyával. A középen függő fatörzset átjáróként használhatjuk, és átvihetjük rajta a diót a megfelelő ajtóhoz. Később a csápokkal teli terem tulajdonképpen egy labirintus, s megfelelő irányokba kanyarogva két helyre is eljuthatunk. Először a bomba növényhez menjünk, azzal ugyanis nemcsak az iránytűhöz robbanthatunk utat, hanem áthajíthatjuk a csápok fölött és a másik irányban lévő deszkákat is eltűntethetjük. Így egy kulcs kerül elő, amivel a központi terem lelakatolt ajtaját nyithatjuk. Ismét szálljunk gondolába, majd a lila növényeken keresztül ugráljunk fel a lombok tetejére. Ott egyelőre hagyjuk a zárt ajtót, s a nyitotton menjünk tovább. Egy rusnya lepke kinyírása után megszerezhetjük a bumerángot. Közben a bogáncsok nem sebeznek, de épp elég az is, hogy lassítják Linket, úgyhogy a pörgő támadással igyekezzünk lerázni őket. A bumeránggal célozzuk be az ajtó fölötti kapcsolókat, majd az előző helyiségben is alkalmazzuk: innentől fogva nincs szükség dióra a virágos ajtók nyitásához. A diórengeteg kocsányait is frankón elvagdoshatjuk vele, s szabad utat biztosíthatunk egy hosszú (alaposan kiszámított) siklórepüléshez, ami után a lógó fatönk fölé lyukadunk ki. Vágjuk el ennek is a tartóköteleit (lehetőleg egyetlen dobással), s így a lezuhanó tömeg átszakítja az alsó szintet. Igyekezzünk a megnyílt irányba, majd az elágazásnál jobbra. (A bumeráng a bogáncsok ellen is hatásos.) Szakítsuk le a plafonról csüngő virágot, amit ezután tutajként hasznosíthatunk. A tutaj hátuljához állva a Deku levéllel legyezhetjük át magunkat a rövid vizes szakaszon, melynek a végén két octoroc lövedékeit kell visszapattintanunk. Egy újabb, de ezúttal igencsak egyszerű bumerángos feladványhoz érkezünk: másszunk fel a hatalmas fatönkre, s onnan körbenézve célozzuk be a bumeránggal (természetesen egyszerre) a körbe elhelyezkedő kapcsolókat. A kapcsolók megnyitják a főnök kulcsának rejtekhelyét, s ennek begyűjtése után a tönk tetejéről átlendülhetünk a kivezető kapuhoz – használjuk a csáklyát. A központi teremben legyezzük meg a propellert, ami egy hatalmas forgószelet indít be, majd próbáljunk úgy ugrani a szélbe, hogy nyomban kifeszítsük a fejünk fölé a Deku levelet. A bumeránggal nyissuk ki fent a virágos ajtót, nyírjuk ki a két bogarat, és szabad az út a nagyfőnökhöz.

KALLE DEMOS

A helyi folklórhoz igazodva egy egész termet betöltő csápos növénnyel kell megküzdenünk Makar szabadságáért. Az új fegyverünket, a bumerángot kell bevetni. Meneküljünk a csápok elől folyamatosan, majd amikor halljuk/látjuk, hogy az ellenfelünk már az összes csápját elődugta a föld alól, minél több liánt becélozva vágjuk le mihamarabb a plafonról a virágot. Leesve szétterül a dög, s láthatóvá válik a közepe: ez a kedvező alkalom, hogy adjunk neki a karddal. Ne törődjünk vele, hogy közben a szirmok ránk záródnak, úgyis hamar kiköp minket.

A sikeres akciónk jutalmaként megkapjuk a Deku Fától a Farore Gyöngyöt, s immáron csak egy gyöngy van hátra. Mielőtt elindulnánk érte, érdemes beugrani Deku Fától nyíló kis boszorkánykonyhába, ahol egy Hollo nevű korokkal főzethetünk valami szuper energiaitalt. Csak oda kell adunk neki egy Boko Baba magot (a húsevő növények után maradnak ilyenek). Ezek után térjünk vissza a csónakhoz, és vitorlázzunk el a Király által megjelölt ponthoz.

A HARMADIK GYÖNGY

A Great Fish szigetet romos állapotban találjuk, s Jabun, a vizek szelleme nincs sehol sem. Valamivel jobb hír az, amit a postás hoz, nevezetesen hogy Jabunnak még időben sikerült elmenekülnie Ganon elől. A saját szigetünkön, Outset Islanden bujkál, de a rejtekhelyét olyan hatalmas sziklák zárják el, hogy azt még a kalózok hajójával sem lehet betörni. Erről jut eszébe a postásnak, hogy véletlenül a kalózoknak is elmondta Jabun történetét, mire azok rögtön azon kezdtek el morfondírozni, hogyan juthatnának be a rejtekhelyre – nyilván kincseket remélnek. Legutóbb Windfall Island-en látták őket, úgyhogy megfelelő széljárást rendelve mi is hajózzunk oda.

Úgy kéne megtudnunk, miben is mesterkednek, hogy közben ne vegyenek minket észre. Éjszaka érkezünk a szigetre (a Great Fish szigetet ért támadás óta nem múlik el az éjszaka), ahol valóban ott horgonyoz a kalózhajó. Magukat a kalózokat a bombaüzletben találjuk (a sziget déli csücskében), s éppen annak kirámolásán fáradoznak. (Nem tetszettek nekik a bombaárus szemérmetlenül magas árai.) Az üzlet bejárata zárva van, viszont hátul a tetőn találunk egy kis lyukat, amin keresztül bemászhatunk. (A peremen átaraszolhatunk, majd a növényzetbe kapaszkodjunk a hátsó falnál.) Odabent hősünket csupán Tetra kisasszony fedezi fel, de szemlátomást nem akar nekünk rosszat, s nem buktat le minket. A kalózok beszélgetéséből a legfontosabb rész az, amikor Mako, a legbutább fazon a társát kérdezi a jelszóról, amit állandóan elfelejt. Ez a jelszó játékonként változik, így mindenképpen jegyezzük meg, majd menjünk a magas szirtre, ami a kalózhajó fölé nyúlik, s onnan ugorjunk fel a hajóra. Az ajtónál mondjuk be (illetve pötyögjük be) a jelszót, s menjünk le Nikohoz, aki örömmel lát minket. Újabb leckét kapunk tőle: ezúttal úgy kell végigugrálnunk a lámpások kötelén, hogy nincsenek platformok. Kötélről kötélre muszáj haladni, mielőtt még bezáródna a túloldalt a rács – utóbbit ismét a kapcsolóval nyithatjuk fel. A jól végzett gyakorlatot Niko azzal jutalmazza, hogy ad nekünk a bombákból, amit az imént zsákmányoltak. Minthogy még mindig nálunk van Miss Tetra bűvös köve (amit még a játék elején csúsztatott a zsebünkbe), a lány mindent hall és lát, de megígéri, hogy reggelig előnyt ad nekünk a kincs felkutatásához. Ganon átka miatt sosem lesz reggel, úgyhogy ez nagyon is megfelel nekünk – akkor hát irány az Outset Island. A szigeten ellátogathatunk haza, s a ház előtt – ha még nem tettük volna meg máshol – elolvashatjuk a postaládánál a leveleinket. Sok hasznos dolog kerül elő a ládából, így például a Beedle's Chart, mely térképen be van jelölve az összes Beedle bolt holléte.

A sziget „hátuljánál", vagyis a D-i oldalánál egy hatalmas örvény védi Jabun rejtekhelyét, ezért elég nehéz lesz becélozni a sziklafalat, ami a barlangját elzárja. (A csónakban ágyúként működnek a bombák.) Mindenesetre kirobbantva a falat valóban ott találjuk Jabunt, és megkapjuk tőle a gyöngyöt – no lám, ez milyen egyszerű volt.

A három gyöngy három szoborhoz tartozik, melyek apró zátonyokon vannak a tengeren – a Király bejelöli az összeset a térképen. Mindhárom gyöngyöt a helyére rakva azok egy egyenlő oldalú háromszög csúcsait alkotják, s e háromszög középpontjánál kiemelkedik a tengerből az Istenek Tornya, ahol bizonyítanunk kell a tudásunkat.

TOWER OF THE GODS

Az Istenek Tornyában eleinte a ladikkal kell közlekednünk – ezt az R-rel aktiválható „cirkálással" tehetjük meg. Rögtön azt is felfedezhetjük, hogy a templom belsejében hol felmegy a vízszint, hol lemegy. Ez a dungeon legtöbb szobájában érdekes feladatokat fog eredményezni. A bejárattól jobbra az ÉK-i résznél érdemes kezdenünk, ahol másszunk ki az oszlop tetejére a magas vízszintnél, és rakjuk az egyik ott lévő szobrot az ajtót nyitó kapcsolóra. Bent intézzük el az elektromos chuchut. Hogy ne rázzon meg minket, előbb el kell kábítani a bumeránggal. A medence alján pakoljunk egy ládát a kapcsolóra, ami így apálynál egy hidat eredményez, s azon kivihetjük a torony bejáratához a szobrot. Semmit se nyomjunk, amikor nyitjuk az ajtót, különben az „A" eldobást fog jelenteni. Rakjuk a szobrot a helyére, s kicsit odébb leeresztődik egy rács. A rács mögötti terem nyitásához rakjuk az újabb szobrokat a kapcsolóra, majd bent egész egyszerűen lökjük a harmadik ládát a többivel egy vonalba, pontosan a szomszédjai közé. Így dagálykor szépen végigugrálhatunk egy lánggal a fáklyákhoz. A gyújtogatás eredménye egy láda, benne egy kulccsal. Amennyiben meg akarjuk szerezni a dungeon térképét, úgy a főbejárat melletti, DK-is szobába is benézhetünk (apálykor közelíthető meg az ajtaja), s ott a berobbantható falak mögött kell kutakodnunk (jobb, középső).

Ezek után hajózzunk át a főbejáratnál nyugati falhoz, ami ugyancsak berobbantható, illetve szétágyúzható. A simán nyíló ajtó mögött a megtaláljuk a helyi iránytűt, a víz áztatta fáklyákat meggyújtva pedig egy bónuszládához juthatunk. Utána nyissuk ki a kulccsal a köztük lévő ajtót. Egy újabb szobrot kéne kivinnünk az előtérbe, melyhez az elektromos chuchuk kinyírásával varázsolhatunk elő lépcsőt. Amint a szobor a helyére került, középen megszűnik a vízesés, s újabb lehetséges irányba mehetünk.

Egy „beamo" őrszembe botlunk, ami lézerrel próbálja távol tartani a hívatlan látogatókat. Ilyenből még lesz néhány, ezért nem árt tudni: könnyen kikerülhetjük a dolgot, ha megfigyeljük, épp merre kering a szeme. Persze túl gyorsan pörög a fény ahhoz, hogy ne vegyen minket észre, de ha jól időzítünk, már nem fog minket utolérni a sugara. Ezzel a módszerrel tehát vigyük át a szobában lévő két szobrot a kapcsolókra, a harmadik kapcsolóra pedig magunk álljunk rá. Ugráljunk fel a beindult liftplatformokon, s egy egyelőre inaktív teleportterembe jutunk, ahonnan három irányba lehet menni – jóllehet csak sorjában. Menjünk be tehát a villogó ajtón, keljünk át a platformra állva a szakadékon, majd a következő teremben igyekezzünk a furcsa szoborhoz, ami meglepő mód ért a szóból. Ha odaállunk alá, és felkiáltunk neki (R), leereszkedik és követni fog minket. Vezessük át az átlátszó emelvény alatt, majd kapjuk fel és ugorjunk át vele az ajtóhoz. Vigyük tovább a teleporthoz, mire azonnal a helyére ugrál, és a középpontban előtűnik egy sírkőféleség, rajta egy újabb dallammal. Tanuljuk meg elvezényelni a Parancsolás Melódiáját, és jöhet a következő ajtó. Intézzük el a koponyákat a mélység mindkét oldalán, átlendülni a csáklyánkkal lehet. Utána ugyancsak a csáklyával lendülhetünk tovább a következő szoborhoz, amit hívjunk le. Álljunk rá a kapcsolóra, ami egy hidat aktivál, majd vezényeljük el a parancsolás nótát, s irányítsuk át a hídon a szobrot. Lendüljünk utána, s a szakadéknál rakjuk rá a szobrot a kapcsolóra. Ezek után ismét csáklyázzunk, de fékezzük le a kötelet, és irányozzuk be az imént kinyílt ajtót. Kisfőnök következik: egy darknut lovaggal kell megküzdenünk. Jobb lesz hamar kitapasztalni a harcmodorát, mert a továbbiakban majd közönséges ellenségként még jónéhány társával találkozunk. A leghatásosabb ellene a riposzt, amivel vagy leverjük a sisakját, vagy mögé kerülve a páncéljának a szíjait vághatjuk át. Miután levertük a sisakját a bumeránggal akár meg is bénithatjuk, ami még jobban megkönnyíti a dolgunkat. A darknut ezúttal egy ládát őriz, amit felnyitva egy íjjal gazdagodunk. Visszatérve a szoborhoz lőjünk bele a szembe a falon, ami így platformokat varázsol a szakadék fölé, és a koponyákat is nyilazzuk le. Vigyük át a szobrot a helyére, s jöhet az utolsó ajtó.

A mérlegserpenyőket egyelőre hanyagoljuk, s lent menjünk be a nyitott ajtón. Ügyesen ugráljunk a liftező platformokon, s a nyitott szemekbe lőve indítsuk be azokat, amelyek még állnak. A lényeg az, hogy feljussunk a ládához, ami egy kulcsot rejt magában – de amúgy bónuszt szerezhetünk, ha a bejárat feletti szembe is belelövünk és az első ládától továbbugrálunk a bónuszládáig. Az új kulcsunkat a serpenyőknél lévő zárt ajtónál használjuk fel: rakjunk az egyik serpenyőbe két szobrot, s így átugorhatunk az ajtóhoz a felemelkedett serpenyőről. (A serpenyők melletti berobbantható fal mögött csak egy kincses térkép van, aminek megszerzéséhez a Szél Rekviemet kell eljátszani a kék pecsétén.) A megnyitott ajtó mögött van a harmadik szobor, de el van zárva lézersugarakkal. Sebaj: másszunk fel a középen lévő talapzatra, és vitorlázzunk át a lézerek fölött a Deku levél segítségével. Hogy hogyan jutunk ki? Egyszerű: magunkhoz hívjuk a szobrot, elvezényeljük a Command Melódiát, és odaugrálunk vele a sugarak kapcsolójára – neki nem árt meg a lézer. A serpenyőknél természetesen még több tüskés szobrot kell a mérlegre pakolni ahhoz, hogy a terhünkkel együtt tudjunk átugorni.

A három szoborral aktivált teleport elvisz minket a torony főnökének kulcsához. A kulcs ládája elől a szokásos szoborcipelgetéssel tűntethetjük el a sugarakat. A kulcs felvétele után felélednek a tüskés szobrok, akiknek az a kellemetlen tulajdonságuk, hogy egyfolytában rohamozzák hősünket, és mindemellett csak a hátuk közepe sérülékeny. Vagy kerüljük ki őket ügyesen, és úgy csapjuk meg őket, vagy eresszünk beléjük egy-egy nyilat, amivel megbénítjuk őket, és így könnyebben a hátukba kerülhetünk.

A főnökhöz a torony oldalán vezet egy lépcső, amit két madár és jónéhány őrszem szegélyez. A körbepásztázó őrszemeket továbbra is elkerülhetjük, viszont a fix irányba lézerezőket muszáj elintézni. Menjünk olyan közel hozzájuk, hogy megjelenjen a sugár: ekkor ugyanis befoghatjuk a lencsét és nyíllal széttörhetjük.

GOHDAN

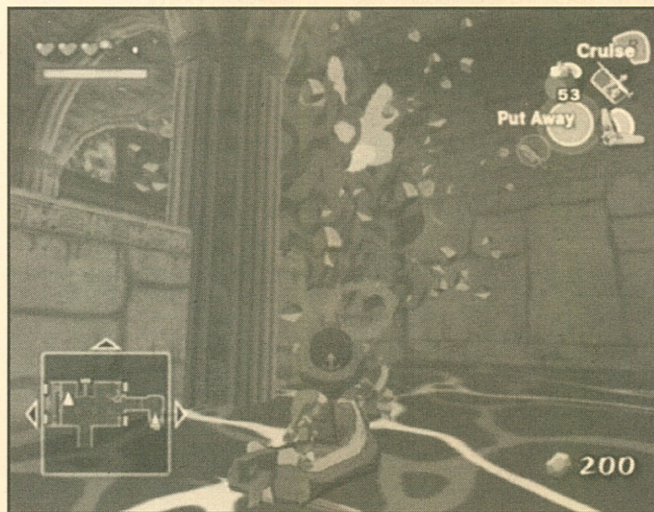
Gohdan, aki egy irdatlan fejből és két hasonló méretű pracliból áll tulajdonképpen nem az ellenségünk, hanem csak tesztel minket. Ez abból is kitűnik, hogy rendkívül sportszerűen mindig kiprüszköl nekünk egy köteg nyílvesszőt, ha netán teljesen kifogynánk. Ebből az is nyilvánvalóan következik, hogy az íjunkat kell bevetni ellene. Először is a kezektől szabaduljunk meg, melyek igyekeznek kilapítani minket. Mindkét tenyérbe lőjünk két-két nyílvesszőt, majd foglalkozzunk a fejjel. Ha időközben Gohdan tüzet fúj, meneküljünk, ahogy tudunk, s oldalra térjünk ki – akár bukfencezve is. A fejen a két világító szemet kell kilőni szintén két-két nyílvesszővel, ami azt eredményezi, hogy Gohdan lezuhan, és a tátott száját betömhetjük egy bombával. Háromszor kell megismételni a procedúrát, és azzal átmegyünk a vizsgán.

HYRULE

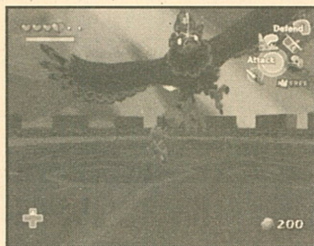
A csata után a torony tetejére, a haranghoz kerülünk. Hurkoljuk rá a csáklyát a harangnyelvre, és harangozzunk. Ezzel út nyílik a tenger mélyére, egy letűnt királyság kastélyához. A kastélyban szemlátomást megállt az idő: minden fekete-fehér, és az őrök mozdulatlanok. Egy titkos szentélyt keresünk, aminek a megnyitásához a középen lévő kőtömböket forgassuk úgy, hogy azok a kövezeten megjelölt helyükre kerüljenek – vagyis a Triforce emblémáját formázzák meg. A teremben álló hatalmas Link szobor így arrébb gördül, s a megnyíló szentélyből elhozhatjuk a legendás Mester Kardot, az Idők Hősének a kardját. Új szerzeményünkkel akkor irány Ganondorf főhadiszállása, jóllehet előbb még szembe kell szállnunk az időközben kiszínesedett és feléledt gonoszokkal. Csak az egész bagázs legyilkolása után távozhatunk a kastélyból.

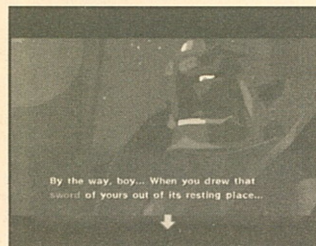
FORSAKEN FORTRESS MÁSODIK EMELET

Útban a Forsaken Fortress felé alighanem az utunkba kerül egy vadabb ciklon, amit azonban ezúttal ne kerüljünk el. Hagyjuk csak, hogy el-









kezdje magával sodorni a csónakunkat, s ekkor célozzuk be nyíllal a légörvény közepén tanyázó Cyclost. Ha sikerül háromszor eltalálnunk még azelőtt, hogy magával ragadná a hajónkat, akkor megtanítja a Szélviharok Balladáját, s a játék fennmaradó részében teleportként használhatjuk a ciklonokat.

Katapult híján most radikálisabb módon törhetünk be Ganondorf erődítményébe: egyszerűen ágyúzzuk szét a főkaput. A kard birtokában most természetesen bujkálni sem kell. Az udvaron egy jókedvű árnyalak jelenik meg: ő Phantom Ganon, aki elég idegesítő fazon. Mint az Ocarina of Time-ban Ganondorffal, vele is teniszeznünk kell. Időnként ugyanis gömbvillámokat generál, amiket visszaütünk neki, de ő is visszaüti, s a „labda" egyre gyorsabb lesz. A cél természetesen az, hogy végül ő hibázza el az egyik ütését, ami annyira megviseli, hogy kénytelen kifújni magát. Ilyenkor mehetünk oda hozzá, és adhatunk neki a karddal. A csata győztesének végül egy láda jár, amiből egy újabb remek tárgyat vehetünk ki: a koponya-kalapácsot. Ezzel a kalapáccsal leüthetjük az erődítmény újonnan rendszeresített kapcsolóit, és természetesen fegyverként is beválik. Némely ellenfelek már a lökéshullámától is lebénulnak, ha csak simán a földre csapunk. A kislányok börtönéhez vezető út változatlan, jóllehet eltűntek a kötelek, s ezért néha a Deku levéllel kell repülnünk. Továbbá van egy csomó terepakadály, amit az imént szerzett kalapáccsal takaríthatunk el. Ezútal egy másik reflektor világítja meg a tornyot, aminek a kezelőjét mindenképp le kell csapnunk, mielőtt még elindulnánk fölfelé, különben a keskeny peremeknél ágyútűz alá veszik hősünket. A torony kapuját nyitó kapcsolót akkor a kalapáccsal vegyük kezelésbe. Ezúttal sikerrel jár a foglyok kiszabadítása: Miss Tetra és a kalózai gondoskodnak róla, hogy a griffmadár távol legyen. Igaz, csak rövid időre, úgyhogy azért nem ússzuk meg simán a dolgot.

HELMAROC KING

Miután ránk zárult a kapu, vízzel töltődik folyamatosan a torony, a madár pedig megpróbál szétlapítani minket. A leggyorsabb megoldás az, ha mit sem törődve az apró-cseprő ellenségekkel rohanunk, ahogy csak tudunk, mindig csak felfelé. Ha elég gyorsak vagyunk, a madár mindig csak utánunk tudja leomlasztani a rámpákat. Ha nem, akkor viszont kénytelenek leszünk úszva megvárni, míg a vízszint eléri legutóbb leomlasztott részt. A torony tetejében a madár végül teljesen elállja az utunkat: koppintsunk tehát a csőrére a kalapáccsal.

A látványos hatás ellenére ez még távolról sem elég a madár elpusztításához, s a torony tetején zajlik tovább a csata. Ellenfelünk többféle trükkel próbálkozik: amikor ránk repül, ugorjunk el a karmai elől, amikor pedig a falak menti tüskékhez legyez minket, bukfencezve álljunk ellen. Tulajdonképpen arra a mozzanatra kell várnunk, amikor végre leszáll, s a csőrével igyekszik széthasítani Linket. Amikor csőre beragadt a talajba, akkor érkezik el a mi időnk: sózzunk rá a fejére a kalapáccsal. Négyszer kell ezt megismételni ahhoz, hogy széttörjük a sisakját, ami alól előkerül a taréja. Ismét a beragadós technikával immáron a taréjt vegyük kezelésbe a kardunkkal, s a madár hamarosan a múlté.

Ganondorf azonban rágósabb falat: úgy tűnik a Mester Kard mégsem olyan mesteri. Hősünket Miss Tetra igyekszik megmenteni, aki azonban így szintén Ganondorf kezébe kerül. Ráadásul meglepő dolog derül ki róla – nem véletlen, hogy a foglyok között nem volt ott a Ganondorf által keresett Zelda hercegnő. Az ősellenségünk öröme azonban korai, mert a rito törzs tagjai és Valoo még időben érkeznek...

NÉHÁNY FONTOS ESZKÖZ

Ismét a víz alatti kastélyban kötünk ki, ahol a Király (vagyis a csónakunk) megmutatja a valódi arcát: siessünk le hozzá a szentélybe. A mi csónakunkat valójában Daphnes Nohansen Hyrulenak hívják, ő a legendabéli Hyrule néhai királya. Elmondja, hogy miként lett vége a birodalmának, s kiderül, hogy Tetra kisasszony a királyi család leszármazottja – nyomban át is alakul Zelda hercegnővé. Zelda egyelőre marad a szentélyben, s ránk vár a feladat, hogy elpusztítsuk Ganondorfot.

A Király szerint a kardunk már nem áll ellen a gonosznak, ezért egy hosszabb kalandnak nézünk elébe, amellyel vissza kell adni a fegyver régi erejét. A bölcsekkel történhetett valami, akik a kard különleges energiáját biztosították. Hyrule két régi templomát kell felkeresnünk, amelyeket sajnos Ganon gonosz varázslattal elzárt, s ezért a templomok csúcsánál kell bejutnunk, amelyek jelenleg szigetként kandikálnak ki a tengerből. A ladikunk megjelöli őket a térképen, ám nem lehet csak úgy, egyszerűen bemenni. Néhány tárgyat előbb össze kell gyűjtenünk.

Mindenekelőtt teleportáljunk a Szélviharok Balladájával a térkép 2,6 koordinátáihoz, ott ugyanis meglepő módon nem a nyílt tengerre érkezünk, hanem egy tündérhez. Ez a tündér ellát minket kétféle varázsnyílvesszővel: a tüzes és a jeges nyíllal. E két nyíl mindenekelőtt kulcsként fog szolgálni két szigethez. Hajózzunk a térkép 5,2 koordinátáihoz, és keressük meg a jéghegyet, ahol olyan farkasordító hideg van, hogy képtelenség rá kiszállni. Ezen azonban változtathatunk, ha a csónakból belövünk egy tüzes nyilat abba a sárkányfejbe, ahonnan a hideg kiáramlik. Másszunk ki a szigetre, míg vigyázva, nehogy becsússzunk a sziget tavába, ugráljunk át a tóban úszkáló jégdarabokon a sárkányfej szájához. Igyekeznünk kell, mert csak ideiglenesen csökkentettük a hideget. Bent a barlangban hasonló a feladat, végig kell csússzkálnunk a keskeny jégcsúszdákon, miközben óvakodunk a denevérektől – lehetőleg intézzük el őket a bumeránggal. Ha beesnénk a vízbe, a csáklyánkkal kapaszkodhatunk vissza. Amennyiben elérünk a ládához, és azt kinyitjuk, megszűnik a visszaszámlálás, és miénk a vascsizma, amit felöltve nincs olyan szél, ami elsodorná hősünket. Ezt mindjárt tesztelhetjük is a kijárat megközelítésekor.

Ezek után irányozzuk be a térkép 6,5 koordinátáit, ahol pedig egy izzó szigetet találunk. Lőjünk a csónakból egy jeges nyilat a kráterből feltörő lávába, s immáron felkaptathatunk a hegy tetejére. A madarat nyírjuk ki, nehogy a keskeny peremnél lelökjön minket, majd végül ugorjunk be a kráterbe. A lávabarlangban megint csak denevérek keserítik meg az életünket, tehát elő a bumeránggal. Ugráljunk át a lávában úszkáló kis szigeteken, amelyeken keresztül egy üres piedesztálhoz érünk. Hogy ott teremjen egy láda, ahhoz el kell intéznünk a két lávahernyót. A ládából az erőkarperecek kerülnek elő, amelyek birtokában mostantól bármilyen súlyt könnyedén felkaphatunk – mint mondjuk jelen pillanatban a szoborfejet, ami a kijárathoz vezető utat zárja el.

EARTH TEMPLE

A templomok közül talán kezdjük a Föld templomával, ami a térképen a 3,1 koordinátáknál van. Hajítsuk odébb a szoborfejet a templom bejáratától, és lépjünk be. Mily nagyszerű: egyből egy sziklával elzárt ajtóba ütközünk. Vezényeljük el a sziklába vésett dallamot, vagyis a Földisten Líráját. Ekkor megjelenik a templom bölcse, Laruto (aki mellesleg egy zora), pontosaban annak a szelleme. Elmondása szerint találnunk kell valakit, aki átvenné a helyét, és ismét imádkoznának a templomában. De nem jó ám akárki: egy leszármazottja kell, akinél egy ugyanolyan hárfa van, mint amit a kezében tart.

Térjünk vissza a Dragon Roost szigetre, ahol nyomban felfigyelhetünk arra, hogy valaki hárfán muzsikál. A magasból jön a hang, tehát a rito postahivatalon keresztül lépjünk ki a felső erkélyre, és onnan a csáklyánk segítségével lendüljünk át a jobbra lévő sziklaszirthez. Medli játszik a hárfán, akinek mutassuk meg a legutóbb tanult dallamot. A muzsika különös hatással van rá: nyomban tudatosul benne, mi is a végzete, s hajlandó velünk jönni a Föld Templomához. A barlangban lévő sziklatömbnél immáron Medlivel együtt játsszuk el a dalt, aminek eredményeként a hatalmas kő szétporladik. Ez a templom talán a legérdekesebb az összes dungeon közül. Két okból is: egyrészt mert sokat kell kooperálni Medlivel, másrészt mert fényeket kell tükrözni.

A bejáratnál kapjuk a fejünk fölé Medlit, akinek a szárnyai így minket is átrepítenek a koponyás ajtóhoz. Lényeges észrevétel Medlivel kapcsolatban: ha úgy megyünk át egy ajtón, hogy nem vesszük a nyakunkba őt, akkor mindig annál az ajtónál találhatjuk meg újra, amin legutóbb átment. A nagy lépcsős teremben megint csak Medli segítségével repüljünk át az első oszlopra, majd a kapcsolóra állva tegyük le őt, és játsszuk el a Command Melodyt. Medlivel ezután repüljünk át a másik oszlopra, és ott is nyomjuk meg a kapcsolót. Így nyílik meg az első olyan terem, ahol szerepet kap a fény. A ránk támadó chuchuk között van egy pár fekete, amit egyszerűen nem lehet megütni. A megölésükhöz az szükséges, hogy fény érje őket: ekkor megkövülnek, és szét lehet csapni őket a kalapáccsal, illetve odébb hajítva őket széttörnek. Amint az összes chuchu halott, egy még poénosabb rész következik.

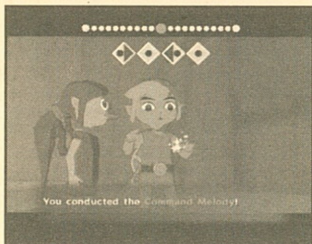
A fény ugyebár elűzi a gonosz erőket, ezért utat vág abba a gomolygó ködbe is, ami teljesen elbutítja az embert. Ha az ilyen ködbe belemegyünk, Link csak arra lesz képes, hogy menjen és másszon. Ismét a kommandírozó dallal vegyük át Medli irányítását (a továbbiakban erre már nem fogok kitérni, amikor Medli teendőiről teszek említést), s tükrözzük a fényt a ködben lévő kapcsoló irányába. Ebben a pozícióban hagyva a lányt térjünk vissza Linkre, majd a fény által biztosított ösvényen haladva – és nem elállva a fény útját – sétáljunk a kapcsolóhoz, amire üssünk egy nagyot a kalapáccsal.

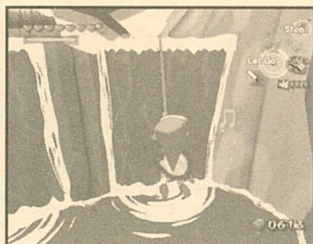
Az így feltárult teremben másszunk fel a létrán, és húzzuk el a kőtömböt, miáltal fény szűrődik be, amit Medli hárfájával tükrözzünk az átlátszó ládára. A fekete kezektől óvakodjunk, illetve mindig üssük szét őket, mert ha elkapják Linket vagy Medlit, pár szobával hátrébb dobják a szereplőinket. A megszilárdult ládából – immáron Linkkel – vegyük ki a kulcsot, amivel az előző helyen nyílik meg egy másik irány. Ott ismételten világosságot kell teremtenünk. Vegyünk elő tüzes nyílvesszőt, és lőjünk arra a zászlóra, ami mögül gyér fényesség szűrődik be. A fekete chuchukat ezúttal ne törjük szét, mert hasznunkra válnak: miután megkövültek, pakoljuk őket a kapcsolókra. Gyorsan menjünk fel a kialakult lépcsőn, és lökjük le a kőtömböt feljárónak – így a továbbiakban már nem lesz szükség se a lépcsőre, se a chuchukra.

Haladjunk tovább, s az újabb fekete kéz szétcsapása után toljuk a helyére a kocka alakú kőtömböt, ami így „villanykapcsolóként" szolgál. Medli hárfájával tükrözzük a fényt a másik kőkockán ülő szoborra, ami így elporlad, valamint tükrözzünk a megjelölt falakra is. Az egyik mögött egy újabb kőkocka, míg a másik mögött egy teleport-üst rejlik. Az utóbbi két kocka közül az egyiket a helyére tolva a dungeon iránytűje – illetve az azt rejtő láda – kerül elő, míg a másikkal nyithatjuk a következő ajtót, amihez egyben feljárót is készítünk így.

Hamarosan újabb ellenfelekkel ismerkedhetünk meg: a szellemekkel. A kardunk átszalad rajtuk, ráadásul megszállják Link tudatát, és ezzel megbolondítják az irányítást. Minthogy sosincsenek egyedül, ez utóbbi képességük roppant bosszantó. A fényre viszont allergiásak: rájuk tükrözve ugyanis láthatóvá válnak, s csak rohangálnak össze-vissza teljesen védtelenül. Ha ez utóbbit nem tesszük meg, akkor csak nagyritkán tudjuk őket megütni, illetve meg kell várnunk, amíg megunják hősünk bolondítását, és maguktól elpárolognak. Fénybe sétálva persze hamarabb lekopnak. Visszatérve azonban a konkrét szobára: valamennyi ellenség leküzdése után lépcsők alakulnak ki, s mehetünk tovább Nyugat felé. Megint új ellenfelek: a koporsókból zombik jönnek elő. Lehetőleg egyszerre mindig csak egyet engedjünk ki (a koporsófedők csak akkor esnek le, ha közelítünk hozzájuk), és óvatosan lépkedjünk feléjük, mert a sikolyukkal sokáig lebénítják Linket. Abban a pillanatban tehát lehetőleg ne legyünk hozzájuk túl közel, mert azonnal a nyakunkba ugranak. Az összes zombi eltüntetése után vegyük fel a kulcsot a koporsóból, és másszunk fel a leereszkedő létrán. A kulcsot az előző teremben használhatjuk, s egy csontváz lovaghoz nyithatunk be. Ilyenből is lesz még néhány (mindjárt ugyanezen a helyen is) ezért nem árt nyerő stratégiát kidolgozni ellenük. A csontváz több szempontból veszélyes: hatalmas buzogányt pörget, sokat kell beleütni ahhoz, hogy szétessen, ráadásul ha ezután nem ütjük szét az elgurult fejét, akkor újra összeszedi magát. A legideálisabb taktika a következő: szétrobbantjuk egy bombával, a koponyát lebénítjuk egy bumeránggal, majd rácsapunk a kalapáccsal. Három csontváz megölésééert megkapjuk a tükörpajzsot, amivel a továbbiakban immár mi is tudunk tükrözni. Tükrözzük a pajzzsal a fényt a kijárat feletti félholdra: így nyílik meg a visszaút. Próbáljuk ki az előző teremben is a pajzsot az újratermelődött







szellemek ellen. Áttételesen immár a napocskával jelzett falrészhez is oda tudjuk vezetni a fényt ugyanitt: Medli hárfájával tükrözzük lefelé a fényt, majd azt tükrözzük tovább Link pajzsával. A megnyílt átjáróban ismét egy ilyen dupla tükrözéssel némi pénzhez juthatunk, az ajtón keresztül pedig visszaérkezünk a ködhöz, ami fölött Medli segítségével repülünk át. A köd feletti szoborfej szemeit egy-egy hold alkotja, Medli hárfájának, és Link pajzsának a segítségével egyszerre tükrözzünk rájuk fényt. A megnyíló úton fáradjunk lejjebb, majd még lejjebb. A bolondító koponyákra jeges nyíllal lőjünk, majd miután leestek, üssük szét őket. A függőhíd utáni követ ismét a Földisten Lírájával nyithatjuk, természetesen megint Medlivel együtt zenéljünk. Menjünk tovább, majd tükrözzük a fényt a szobrokra. A baloldalit a sarokban lévő tükör segítségével találhatjuk el, s először a mögötte lévő ajtón menjünk be. Vágjunk át a ködön, majd toljuk a nagy tükröt a helyére és üssük le a kalapáccsal mellette a kapcsolót. Ezzel fényt tükrözünk a szomszédos helységbe. Menjünk vissza az előző szobába, mire a szemközti ajtón továbbhaladva köddel teli terembe érkezünk. Vágjunk át a ködön, és kerülve a fekete kezeket kutassuk fel a terem túlsó végében a ládát. Várjuk meg, amíg kitisztul a fejünk, és vegyük ki belőle a kulcsot. (Közben eltűnik a köd, ezért elintézhetjük a fekete kezeket.) A kulcs az előző teremben lévő zárt ajtót nyitja. Ugyebár a szobrot már eltakarítottuk a kockáról, úgyhogy azt odatolhatjuk feljárónak, és benyithatunk a terembe, ahová nemrég betűköztük a fényt. Intézzük el a szokásos módszerekkel az ellenségeinket, ami után megint kooperálnunk kell Medlivel – mert természetesen pont azon szobor mögött van a továbbvezető út, ahova csak kettejük együttműködésével tükrözhetünk fényt. A koporsókkal teli folyosó végén megint együtt kell zenélnünk Medlivel, ami után már nincs messzi a dungeon vége, de még nincs meg a kulcs a főnökhöz. Lefelé a lépcső egy ajtóhoz vezet, amin keresztül a legnagyobb tükrös terembe érkezünk. Medlit irányítva repüljünk fel a középső rész tetejére, s a kapcsolóra ráállva eresszünk a terembe fényt. Az eddigi tapasztalatainkat hasznosítva toljuk helyére valamennyi tükröt, hogy csak sorjában lehet boldogulni. Mindig figyeljük meg, hogy a legutóbb helyére tolt tükörrel hova tudunk tükrözni, melyik emelvényről tudunk új irányokat becélozni, és hogy melyik fal mögött rejtőzhet egy előhúzható tükör. Logikus a sorrend, hiszen cikkcakkban kell haladnia a fénynek – ahol kell, ott Medli segítségét is vegyük igénybe. Végül megint egy óriási maszk két szeméhez kell tükröznünk a fényeket, s így nyílik meg a főnök kulcsának a szobája. A kincsesládát egy lovag és két koponya őrzi. Megszerezve a kulcsot másszunk vissza a liánokon az aranyzáras ajtóhoz, pontosabban repüljünk át oda.

JALHALLA

Az óriási szellem igazából nem lehet gond. Minthogy kisebb szellemekből nyeri az erejét, pontosabban azokból épül fel, ő is a fényre allergiás. Tükrözzünk rá, amitől szilárddá válik és lezuhan. Ekkor kapjuk fel a földről, és hajítsuk neki az egyik tüskés oszlopnak. A tüskéktől szétpukkad, s az apró szellemek szanaszét szaladnak. Minél több szellemet sikerül ilyenkor egyszerre kardélre hányni, annál kevesebb menetből áll majd a küzdelem – merthogy idővel a megmaradt szellemek ismét összeállnak Jalhallává, és az egész hajcihő kezdődik elölről.

Jalhalla halála után Medli is megérkezik, s a muzsikájával visszaállítja a kardunk régi erejét – de csak félig.

WIND TEMPLE

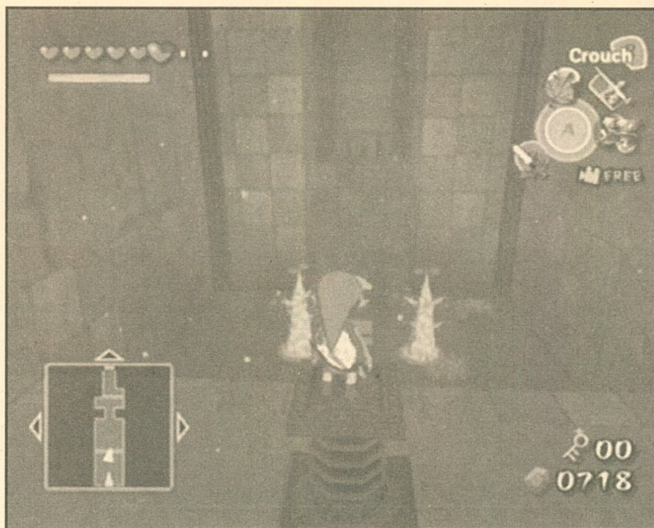
Hajózzunk most akkor a másik templomhoz (4, 7), ahol egy szoborfej igyekszik elfújni Linket a bejáratból. Vegyük fel a vascsizmát, így a közelébe férkőzhetünk, és a kalapáccsal széttörhetjük. Miután elvezényeltük a Szélisten Áriáját, ami itt is egy kőtömbre van felvésve, ebben a templomban egy egyszerű fiú képében jelenik meg a bölcs. A feladat hasonló, mint korábban, csak most egy hegedülő személyt kell keresnünk. Nyilván emlékszünk még rá, hogy Makarnak volt hegedűje, tehát a következő úti célunk a Forest Haven. Rögtön ahogy megérkezünk, hegedűszó üti meg a fülünket, s szemlátomást a vízesés mögül szűrődik ki a muzsika (hangjegyek láthatóak). Akasszuk tehát be a csáklyánkat a vízesés fölé, majd ahelyett, hogy átlendülnénk a túlpartra, mint korábban, most ereszkedjünk lejjebb, és a vízesés közepébe ugorjunk be. Beszéljünk Makarral, majd játsszuk el neki a Szélisten Áriáját, és térjünk vissza vele a templomhoz, ahol a kőtömbnél megint csak muzsikáljunk kettesben.

A Szél Templomában természetesen szeles feladványok vannak. Első dolgunk – miután kinyírtunk egy varázslót – egy lefelé fújó légörvény kikapcsolása. Kommandírozzuk Makart, akivel fel tudunk repülni a légörvények mögötti kapcsolóhoz, ami elállítja a szelet. Ezután álljunk rá Link vascsizmáival a fenti rugóra, levéve a lábbelit lőjük fel magunkat, majd a Deku levéllel vitorlázzunk át a kapcsolónál hagyott Makarhoz. Természetesen együtt menjünk tovább. Intézzük el a szobrokat, majd a levéllel legyezzük meg a széllapátot, ami felnyitja a terem válaszfalát. A kapcsolóval azt visszacsukhatjuk, de lényegesebb, hogy Makar a kertésztudományával segítsen nekünk. A puha földhányásokba ültessünk egy-egy fát, s így nyílik a szobából kivezető ajtó. Ezután folytathatjuk a kertészkedést. Szálljunk fel Makarral a magaslatokra, és a puha földhányások mindegyikébe ültessünk el egy-egy magot. Lent így megnyílik az ajtó – de ugyanakkor sajnos nem tudunk Makar után menni, akit elkap egy fekete kéz. A barátunk börtönbe kerül, ezért egy jó darabig most kénytelenek leszünk egyedül boldogulni. A dungeon központi részénél rögtön láthatjuk, hova zárták be Makart, de megfelelő eszköz híján egyelőre semmit sem tehetünk az érdekében. Inkább menjünk ki szemben az ajtón – ha idegesítenének az üvöltöző szobrok, dobjunk egy-egy bombát a szájukba.

A rácsos válaszfalnál ne ugorjunk le csak úgy egyszerűen, hanem álljunk rá a négyzetes platformra, és azt szakítsuk át a vascsizmánkat felöltve – így nem kap el minket azonnal a kéz, amit kaszaboljunk le. A válaszfalat ezúttal is a széllapát segítségével forgassuk el, majd a túloldalra érve ugyanúgy forgassuk is vissza. Utóbbi azért szükséges, mert különben nem tudjuk fellővetni magunkat a rugóval, amit megint csak a vascsizmánkkal nyomhatunk össze (a rugópréselés mozzanatát többször nem fogom elismételni). Egy sziklaajtóhoz érkezünk, amivel Makar nélkül most még nem tudunk mit kezdeni, viszont attól jobbra is van egy ajtó.

A következőkben a siklóernyős tudományunkra lesz nagy szükség. Vegyük elő a Deku levelet, és repüljünk bele a légörvénybe, ami feltol minket elég magasra ahhoz, hogy elvitorlázzunk az utunkat álló rács kapcsolójához. A továbbiakban az a feladat, hogy pontról pontra vitorlázzunk, kihasználva a légörvények jótékony hatását. Se próbáljunk egyszerre túl sokat repülni, hiszen ha elfogy a varázserőnk menet közben, leesünk alulra és kezdhetjük az egészet elölről. Mindig álljunk meg varázserőt gyűjteni. Egyébként is meg kell állnunk, mert egy varázsló is megkeseríti az életünket. Ha nem akarjuk, hogy lelőjön minket a levegőben, kénytelenek leszünk célba venni tüzes nyíllal. Az elején az elágazásnál jobbra forduljunk, hacsak nem kívánjuk megszerezni balról a templom térképét. A végén megint csak van egy varázsló, akit alighanem manuálisan kell becéloznunk (mert túl távol van a befogáshoz), bár mivel a varázserőnk véges, talán inkább érdemesebb megkockáztatni előbb a repülést, és utána végezni vele.

Tulajdonképpen visszajutunk a központi részhez, de egy másik szintre – egy kapcsolóhoz. Álljunk rá a kapcsolóra a vascsizmánkkal, s ezzel újabb szintet nyitunk meg lefelé. Ugorjunk le alulra, és menjünk be a nyitott ajtón. A csizmánkat felöltve szakadjunk le a négyzetes platformok valamelyikénél az alsó szintre, majd ott toljuk a rugós blokkot hátra, a nyílás alá, a másik blokkot pedig melléje, hogy felmászhassunk a rugóra. Lőjük fel magunkat a tüskék mögé, és szerezzük meg a következő kiskulcsot. A kulccsal a központi terem másik ajtaját nyithatjuk, s egy igen izmos varázslóval kell megküzdenünk, aki mindenféle ellenfelet varázsol az arénába. A közönséges ellenfelekre addig felesleges is figyelmet fordítanunk, amíg



a barna köpenyes varázslót ki nem nyírjuk, hiszen mindig jönnek helyettük mások. Az aréna megtisztításával elnyerjük a jutalmunkat: a láncos kampót. Ezzel az eszközzel felhúzathatjuk magunkat a céltáblaszerű pontokhoz, illetve a fákba is beakaszthatjuk. Mint megszokhattuk, addig nem is távozhatunk az arénából, amíg ki nem próbáltuk az új eszközt: húzassuk fel tehát magunkat az ajtót nyitó kapcsolóhoz, és verjünk rá a kalapáccsal. Visszatérve a központi részhez húzassuk magunkat platformról platformra, majd amikor már nem tudunk a kampóval feljebb menni, vitorlázzunk át a terem másik oldalára. Egyrészt ott van egy ládában a templom iránytűje, másrészt a túloldalt újabb platformok vannak, amelyeken – vagy egy rugó, vagy a láncos kampónk segítségével – még feljebb juthatunk. Makar cellájához kell felhúzni végül magunkat, ahol öltsük magunkra a vascsizmát, majd a kampót a szoborfejbe akasztva rántsuk félre a cella ajtaját. Makarra váltva ültessünk fákat a földszinten, ami egy hatalmas propeller beindulását eredményezi. Ennek a szelét kihasználva vitorlázzunk fel Linkkel a legfelső szinten nyíló ajtóhoz, ami mögött egy csomó tüskés szobrot találunk, illetve azok legyőzése után egy újabb kulcsot.

Most a kis barátunkkal együtt látogassunk vissza oda, ahol Makart elfogták, nyilazzuk le a varázslót, majd a kampónkat a fákba akasztva húzzuk fel magunkat a platformokra. A következő terembe ugyanez az ültetős/felhúzós játék következik – meg néhány koponya, amikkel szokás szerint jeges nyíllal végezzünk. Az út végül ismét a központi terembe torkollik. Tegyük rá Makart az egyik kapcsolóra, mi pedig álljunk rá a másikra: ezzel megnyílik előttünk a rács a terem felé, s egyúttal a propellert fedő rács is odébb csúszik. Mielőtt lemennénk oda, menjünk el a középső szint azon ajtajához, amit az a bizonyos szikla zár el, amit csak Makarral együtt tudunk eltüntetni – vagyis Keletre induljunk, az ordítozó szobrok felé.

A kőszikládtól szabaduljunk meg egy kis zenével, majd szerezzük meg a nagyfőnök kulcsát, amit lovagok őriznek. Ha megvan, Makarral együtt nézzünk el a központi propeller alá, s a kis kulcsunkkal nyissuk ki az ajtót. Egy varázsló és két csontváz kinyírása után elő a láncos kampóval, és a platformokon keresztül húzassuk fel magunkat a kapcsolóra, ami a soron következő ajtót nyitja – a kapcsolóra a vascsizmában álljunk rá.

A szomszédos helységben végezzünk az összes ellenféllel, ami után váltsunk át Makarra, repüljünk oda, a légörvények felett, és ültessünk egy fát. A fába beakaszthatjuk Link láncos kampóját, és némi küzdelem után már mehetünk is tovább.

A szembe fújó három légörvénynek a vascsizma segítségével tudunk ellenállni, viszont abban csak lassan tudunk haladni. Hogy ne találjanak el minket a pengék, az útjukba kell tolni a kőkockákat. Az első két pengét egyazon kőkockával is meg lehet fékezni, ezért a másodikat belökhetjük a verembe, amivel így hidat készítünk a harmadiknak az utolsó pengéhez. A kőtáblánál játsszuk el Makarral ismét a Szélisten Áriáját, s ezzel megérkeztünk a főellenséghez.

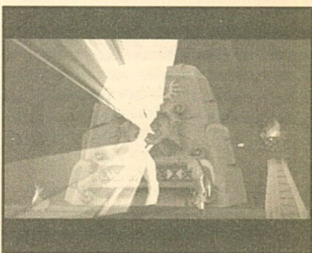
MOLGERA

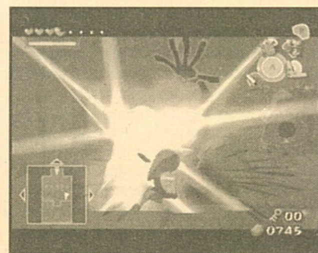
A templom főszörnye egy túlméretezett homoki féreg, amelyik azzal szórakozik, hogy beássa magát, majd egy homoktölcsért generál, s annak az alján eltátva a száját a nyelvét használja csalinak. Persze ez rajtunk nem fog ki: húzzuk oldalra a nyelvét a láncos kampóval, és vegyük kezelésbe a karddal. Ekkor kisebb férgeket küld ellenünk, melyek többnyire a föld alatt mozognak, és csak támadni ugranak ki, ráadásul csak a fejük sebezhető. Ennek ellenére nem igazán nehéz elintézni őket. Amennyiben sikerül befogni a sok egyéb célpont között a főszörny nyelvét, úgy akár hanyagolhatjuk is őket. Az óriásféreg időnként körberepül, majd visszabújik a föld alá, de ez a támadása nem igazán veszélyes, könnyen kikerülhetjük. A győzelmünket végül ismét egy kis zenebonával ünnepelhetjük: a kardunk immáron tökéletes.

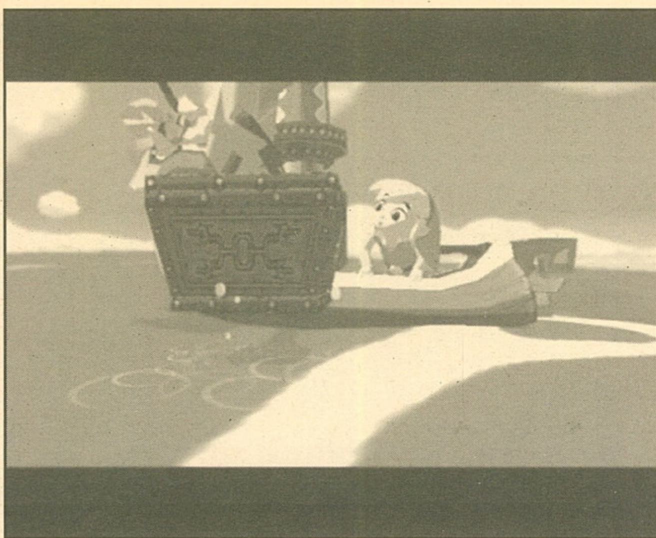
A TRIFORCE DARABJAINAK FELKUTATÁSA

A következő feladat: összeszedni a bátorság emblémáját, amivel megnyithatjuk az utat Hyrule felé. Amikor a legendabéli hősnek egy másik világban akadt dolga (ez nyilván a Majora's Maskra utalás), a bűvös jelet nyolc darabra törte, és Hyrule különböző pontjain rejtette el őket. A Triforce összerakásához szükségünk lesz Tingle segítségére, úgyhogy ha még nem szabadítottuk ki a börtönből Windfall Island-en, akkor ezt tegyük meg. A börtön a táncoló Elvis imitátor közelében nyílik, s bent a sarokban, a vázák mögött találjuk a cella ajtaját nyitó kapcsolót.

Apropó Elvis: ha megadjuk a taktust az idétlen fickónak (vagyis elővesszük előtte a karmesterpálcánkat), akkor megtanulhatjuk az Elmúlás Dalt, amellyel a nappalból éjszakát, az éjszakából pedig nappalt varázsolhatunk. Ez bármikor jól jöhet, főleg a városban. Éjszaka például lelephezhetünk egy tolvajt, s így begyűjthetünk egy újabb üveget. No de térjünk vissza a börtönhöz! Tingle a szabadulásakor odaadja nekünk a Tingle Tunert (ennek használatát lásd a cikkünknél), valamint egy térképet, amin három fontos dolog van megjelölve. Először is a sziget, ahol a továbbiakban megtaláljuk őt, másodsorban pedig azon két tündérnek a tartózkodási helye, akiknek a segítségével nagyobb pénztárcára tehetünk szert. Minthogy Tingle szemérmetlenül magas összeget fog elkérni a továbbiakban begyűjtendő Triforce térképek „dekódolásáért" (398 rúpiát darabonként), alighanem szükségünk lesz az 5000 férőhellyel rendelkező pénztárcára. A térképnek megfelelően az egyik tündér egy apró szigeten lakik a 3,7 koordinátáknál, míg a másik az



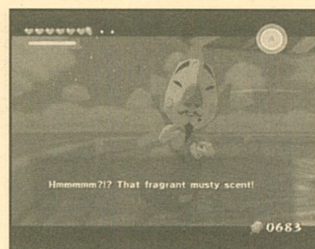






otthonunknál, Outset Island erdejében – csak el kell tüntetni a nagy sziklát, és máris megvan a lejárat. Tingletől egy küldeményt is kapunk. Persze azt sem ingyen vehetjük át az egyik postaládánál, mindenesetre az IN-credible térkép jelzi nekünk, hol vannak a Triforce térképek elrejtve, majd miután azok meg lettek fejtve, maguknak a Triforce daraboknak a helyét is. Az egyszerűség kedvéért vegyük most a dolgokat sorban, jóllehet ha valaki nem akar állandóan ide-oda utazgatni, akkor célszerű előbb begyűjteni az összes térképet, azokat egyszerre dekódoltatni Tingle-lel, majd „második fordulóként" horgászni ki a darabokat.

Az első térképet a 2,3 koordinátánál kell keresni. Néhány hajó őriz egy tornyot, amelyek közül legalább a kapuban állót ki kell lőnünk, hogy bevitorlázhassunk. Bent másszunk fel az emelvényre és álljunk rá a kék emblémára, majd játsszuk el a Wind's Requiemet. Ennek eredményeként egy láda jelenik meg, benne a keresett térképpel, amit tehát csakis Tingle tud kisilabizálni – már ha megfizetjük. A térkép egy szigetet ábrázol a 2,4 koordinátáknál: ennek közelében találjuk az első Triforce darabot. A megfelelő helyre hajózva eresszük le a csáklyánkat. A második darab térképe az 5,3 koordinátáknál lévő szigeten van, de a megszerzése egy hosszabb kitérőt igényel Windfall Island felé. Keressük fel az iskolát, és beszéljünk a tanárnővel. Megkér minket, hogy segítsünk visszacsalogatni néhány renitens diákját, akiket az utcán találunk meg. A bizalmukba kell férkőznünk, s ehhez bújócskát kell játszanunk velük. Az egyik fiú az iskolától balra nyíló boltív mögött, a kis párkányon nőtt bokor mögül leskelődik, míg egy másik a bombaárus boltja mögött bujkál, a harmadik gyerek pedig Elvisnél, a sírkő mögött található. Nem elég felfedezni őket, hanem el is kell kapni valamennyiüket. Használhatjuk a bukfences támadást, amivel gyorsabbak vagyunk. Talán a kölykök főnökét a legnehezebb megtalálni, aki a városkapu mellett nőtt fára mászott fel, s ezért neki kell a fának bukfencezni. Miután lelöktük, kapjuk el őt is, és egy szívdarab a jutalmunk, a tanárnőhöz benézve pedig 50 rúpia üti a markunkat. Ezen kívül megtudhatjuk a bandától, hogy Miss Marienek, vagyis a tanárnőnek születésnapja van, és nagyon szereti az ékszereket. A bombabolt mellett nőtt fáról lelökhetünk egy fülbevalót (Joy Pendant), ami tetszik neki, de igazából legalább 20 ugyanilyenre van szükség. Ha minden igaz, a dungeonokból eddigre már többet is be kellett szereznünk, úgyhogy adjunk oda 20-at a tanárnőnek, s így kapjuk meg végül azt, amiért jöttünk: a víkendház birtoklevelét, ami a felkeresendő szigeten található. Irány tehát a jelzett sziget, ahol mutassuk fel az ajtónak a birtoklevelet, majd bent a házban hurkoljuk a csáklyánkat a plafonon lévő karra. Ezzel kioltjuk a kandalló tüzét, és a helyén egy lyukba ugorhatunk le. Egy viszonylag egyszerű kis labirintusba érkeztünk, ahol a járatokban kúszva juthatunk szobáról szobára, és így sorra nyithatjuk meg a központi folyosó felé nyíló rácsokat (a kalapáccsal csapva a kapcsolókra). Csak egyfelé lehet elindulni, ami után mindig az újonnan megnyílt irányba kell haladni, szóval felesleges jobban részletezni. A lényeg az, hogy végül megtaláljuk az újabb kék pecsétet, ahol eljátszva a Wind's Requiemet megkapjuk a második térképet. Visszatérve a csónakunkhoz a menetrend a szokásos (a Tingle-lel kapcsolatos kitérőre a továbbiakban már nem is térek ki), mire a térkép így rámutat a 4,7 koordinátára. A harmadik térkép a 7,3 pontnál keresendő, ahol egy idegesítő kis játékot kell űznünk. Tegyünk egy madárcsalit a fejünkre, majd a közeli csúcsoknál valamennyi madárfészekben állítsuk át a kapcsolót. Ha felbosszantanak minket a fészkek tulajdonosai, lecsalhatjuk őket Linkhez, de igazából nem baj, ha elkapják a sirályunkat, mert nem kell sietni a kapcsolókkal – feláldozhatunk egy-két sirályt. Valamennyi kapcsolót átállítva lent megnyílik a kapu, s újabb kék pecsétet találunk – a többit már mindenki tudhatja. Az új térkép a 3,3 koordinátáknál jelez egy Triforce darabot. A negyedik térkép begyűjtése az egyik legpoénosabb mozzanat. Az úti célunk a Diamond Steppe Island (1,2), aminek a tetejére a láncos kampónkkal húzathatjuk fel magunkat. Ugorjunk le ott a lyukba, s a barlangban kísérletezzük ki, melyik teleport-edény melyikhez vezet – az edények tetejéről persze égessük le a fedőt. A jó megfigyelők végül több szakasz után megszerezhetik a Szellemhajó térképét, ami azt mutatja, melyik holdfázisnál melyik szigetnél bukkan fel az a bizonyos szellemhajó. Vagy megkeressük a térképen, hogy éppen melyik sziget az aktuális, vagy addig játsszuk le a Song of Passing dalt, mígnem a hajó a jelenlegi szigetnél (a gyémánt alakúnál) lesz. Ha már tudjuk, hogy jó helyen járunk, meg kell keresnünk a hajót, és egyszerűen nekimennünk. A szellemhajóban természetesen szellemek és egyéb túlvilági lények tanyáznak: öljük meg mindet – a szellemek ellen szerencsére van egy kevéske fény is. Ha végeztünk, leereszkedik egy létra, s miénk a következő térkép, a megfejtése után a 2,1 koordinátákkal. Az ötödik térkép megszerzéséhez az 1,3 koordinátákhoz kell hajóznunk, ahol három hadihajó elsüllyesztése a feladat. Ezek egyikénél van a térkép, de a hajóval együtt az is elsüllyed. Sebaj: az ott maradó bónuszgömb mellett leeresztve a csáklyánkat már meg is van. Miután Tingle kibetűzte, ez a térkép a 7,2 koordinátákra mutat rá. A hatodik térkép miatt ismét haza kell térnünk Outset Islandre. A leszakadt függőhídnál egy fickó nézelődik egy távcsővel, s valami érdekeset fedezett fel a távolban. Nézzünk el az általa jelzett irányba, és valóban: láthatunk ott egy nagy kőfejet. Vagy vitorlázzunk el oda a Deku levélen kedvező széljárást varázsolva, vagy húzassuk fel magunkat a kampóval a fej mellett nőtt fához. Dobjuk odébb a követ, és essünk le. Egy igen szemét helyre érkezünk: 60 szinten keresztül üthetjük az ellent, akik nem ejtenek el bónuszokat, s csak minden tizedik szint után van töltés. Még az a szerencse, hogy amennyiben nem törekszünk egy új szív begyűjtésére, elég a harmincadik szintig leesnünk. (Onnan a szobor „kitükrözésével" mehetünk még lejjebb.) Ott van ugyanis a hőn áhított Triforce térkép, rajta – persze kódolva – egy újabb hellyel (4,3). A hetedik térkép a Stone Watcher Islanden található (3,3), ahol a sziklafej félredobása után egy olyan mini dungeonba eshetünk le, ahol mindenkit ki kell nyírni. A már kitisztított szobák fölött fények gyulladnak ki, és az utolsónak megnyíló helyen találjuk a térképet, dekódolás után a 6,7 koordinátákkal. A még hátra lévő Triforce térkép miatt a térkép jobb felső sarkába kell hajóznunk, ahol a fák és a kampónk segítségével húzassuk fel magunkat tornyok tetejére, amelyek egyikén ismét egy lyukba eshetünk le. Megint egy olyan kis dungeonra számíthatunk, mint amilyenről az imént volt szó. Miután a Triforce utolsó darabját is kihalásztuk (4,1), térjünk vissza Zeldához, az Istenek Tornya alatti szentélybe.



GANON'S TOWER

A kastélyba lépve rossz előjelek fogadnak minket, de a ledöntött Link-szobor alatt nyíló szentélyben mégis ott várakozik ránk Zelda. Vagy mégsem? Kellemetlen csapdába esünk, amelyből úgy szabadulhatunk mihamarább, ha felgyűjtjuk a lovagok köpenyét, illetve ha felizzítjuk a kardot egy hurrikán pörgéshez. (Utóbbit Orcától tanulhatjuk, amennyiben viszünk neki 10 olyan lovagcímert, amit a játék során lovagoktól vehetünk el.) A győzelmünk után kialszanak a tüzek körülöttünk, s elhagyhatjuk a kastélyt, de ezúttal ne abba az irányba menjünk, amerre bejöttünk, hanem az átellenes oldalon távozzunk. Mindeddig a kastélyhoz vezető hidat áthatolhatatlan energiapajzs zárta le, azonban most már minden a birtokunkban van ahhoz, hogy ezt a falat átvágjuk. Haladjunk tovább és kaszaboljuk az ellent, majd a szakadékok felett a láncos kampónkkal keljünk át. Így érkezünk meg végül a barlanghoz, amely Ganon tornyába vezet.

A központi teremből négy irányba vezet függőhíd, s olyan helyszínekhez nyithatunk be, amelyek a négy korábbi dungeont idézik. A rend kedvéért haladjunk órajárással megegyező irányba, s a bejárattól jobbra lévőnél kezdjünk. A láva fölött a csáklyánk segítségével kelhetünk át, legalábbis a második kis szigetig. A harmadik karba is akasszuk be a csáklyát, de ahelyett, hogy megpróbálnánk átlendülni, másszunk fel a karra, és onnan vitorlázzunk tovább a Deku levéllel. Ezzel visszatértünk Gohmához, s ezúttal fekete-fehérben játszhatjuk újra a csetepatét. Bár a későbbi dungeonokban szerzett dolgokat letiltja a játék, szemlátomást izmosabbak vagyunk, mint korábban, ezért Gohma most még könnyebb falat.

Az erdős helyszínen a szokásos szélmeghajtású gondolák várnak ránk, illetve ejtőernyőznünk kell a mozgó platformoknál. Csak az utolsó platformról való átvitorlázás ütközhet gondba, ezért legalább az egyik propelleres növényt nyilazzuk le, nehogy találkozzunk vele a levegőben. A főgonoszt már itt is jól ismerjük, tehát a fekete-fehér csata ismét nem lehet gond.

A Föld Templomára hasonlító folyosón az a trükkje a dolognak, hogy mindenkit gyilkoljunk le, aki kikel a koporsóból, viszont a vázát ne bántsuk a pálya elején: azt ugyanis rárakhatjuk a kapcsolóra, ami a lépcsőt leengedi. A második szakasz ugyanerről szól, ámde váza nélkül, így kénytelenek leszünk egy kővé dermesztett fekete chuchut rakni a kapcsolóra – és persze sietni a lépcsőhöz, nehogy a chuchu idő előtt föléledjen. A fekete-fehér Jalhalla legyőzése után jöhet a szeles helyszín.

Elő a vascsizmával és a Deku levéllel, s ugráljunk a rugók segítségével. Problémát csupán két légörvény és egy varázsló jelent: utóbbit intézzük el, a két légörvény között pedig ügyesen átmanőverezhetünk a levéllel. A terem végén húzassuk fel magunkat a láncos kampóval, és küzdjünk meg Molgera kifakult változatával is.

Valamennyi főszörny újboli legyőzésével egy-egy darabot aktiváltunk a Ganondorfhoz vezető kapuból, ami immáron nyitva áll, és egy hosszú lépcsőn mászhatunk fel – persze ellenfelekkel fűszerezve. A lépcső után egy téglafalba ütközünk, ahol forduljunk jobbra. A különös teremben vegyük számba, melyik lámpás mennyi lánggal ég, majd a szemközti – ugyanilyen – teremben a megadott sorrendben célozzuk be a kapcsolókat a bumeránggal. Ha nem vétjük el a dolgot, beeresztjük a toronyba a csónakunkat, tehát a Királlyal visszatérhetünk a felszínre, ha valami gond lenne. Persze szó sincs semmilyen gondról, úgyhogy menjünk vissza a lámpásokhoz, és ugorjunk le a mélybe.

A megjelenő árnyalakkal eleinte ne foglalkozzunk, mert olyan helyre érkezünk, ahol könnyű eltévedni. Harc helyett kövessük a következő irányokat, s nyissunk be a jelzett ajtókon: a hátraarc, bal, előre, bal, jobb, előre. Végül azért csak muszáj lesz megküzdenünk az újabb Phantom Ganonnal, akit ugyanúgy győzhetünk le, mint korábban. Az energiagömbjeit tehát visszaüthetjük, s akkor csapkodhatjuk, amikor megpróbálja kifújni magát. A sikeres küzdelem jutalma a fény-nyílvessző, amit – visszatérve a téglafalhoz – rögtön ki is próbálhatunk az új erőre kapott árnyalakon. Ezúttal szó sincs küzdelemről. A fickóból csupán a kardja marad meg, ami elég robosztus ahhoz, hogy szépen áttörjük vele a téglafalat, és belépjünk Ganondorfhoz – már legalábbis némi lépcsőmászás, és néhány ellenfél lekaszabolása után. Kedvenc főgonoszunk egyelőre eltűnik Zeldával együtt, és egy strómanját küldi ellenünk.

PUPPET GANON

Egy gigantikus marionett bábu az ellenfelünk, akinek a zsinórjait kell elmetszeni a bumeránggal, különös tekintettel arra, amelyik a háta mögötti kék gömböt tartja. Mindegyik zsinórt kétszer kell eltalálni, majd amikor a bábu már csak vonszolja magát, gyorsan célozzuk be a gömböt fény-nyílvesszővel. Sietni kell, mert idővel a bábu újratermeli a köteleit, s az egész műveletet még kétszer meg kell ismételni.

A bábuból ezután egy akkora pók lesz, ami az egész termet kitölti, s időnként, felugrik, majd lecsapódik. A célunk az, hogy sikerüljön a kék gömbhöz ismét hozzáférnünk a nyíllal, vagyis amikor a pók szétterül földön, ne ragadjunk be két olyan lába közé, ahonnan nem tudjuk a gömböt becélozni. Amikor felemelkedik, akkor elméletileg felnézhetnénk megnézni a helyzetét, de kisebb ellenfelekkel is foglalkoznunk kell. Sebaj: előbb-utóbb csak beviszünk újabb három fénynyilat, s jöhet a következő fázis.

Hernyóvá alakulva még idegesítőbb ez a főgonosz. Elméletileg a fejére csapva meg lehet állítani az őrjöngését, de túl rövid ideig marad lebénulva ahhoz, hogy becélozhassuk a farka végén a kék gömböt. Biztonságosabb inkább a távolba húzódni, és onnan futó vadra lőni – no persze ehhez jól kell bánni az íjjal.

A bábu pusztulása után megmarad egy kötél, amin felmászhatunk a mennyezethez, s ott a deszkákon egyensúlyozva megfelelő pontokat találhatunk a csilláron, amelyekbe a csáklyát beakasztva még feljebbi szintekre juthatunk. Legfelül végül a szokásos teleport-üst mellett egy ajtót is találunk, amihez áthúzathatjuk magunkat a láncos kampóval.

GANONDORF

A legvégső összecsapáshoz szépen összejönnek a főhősök, s a Triforce egyesítésének apropóján Ganondorf és a Király is elmondja a maga kívánságát. Hogy utóbbinak a kívánsága teljesül-e, az már csak rajtunk múlik. Időközben Zelda is felébred, ezért az első forduló Ganondorf ellen csapatjátékként működik. Alapvetően nem tudjuk megsebezni az ellenfelünket, ezért meg kell várni, hogy Zelda lebénítsa egy fénynyíllal. Ennek érdekében ne kockáztassunk, helyette inkább csak hátráljunk, és csalogassuk tűzvonalba. Amikor persze lebénult, akkor adjunk neki. Hamarosan Ganondorf megunja kisded játékainkat, és egy jókora nyaklevessel ismét elszenderíti a hercegnőnket. Magunkra maradunk, azonban ezzel egyetemben megváltozik Ganondorf küzdőstílusa is: amikor ugrik, sikeresen bevihetünk neki egy ellentámadást. Kis idő múltán Zelda ismét aktiválja magát, jóllehet az ellenfelünk ekkor már tapasztaltabb, s elugrik a nyílvesszők elől. Csakhogy nemhiába Zelda birtokolja a bölcsesség jelét: néhány sikertelen próbálkozás után az az ötlete támad, hogy hősünket veszi célba, s mi így rátükrözhetjük a fényt a támadásban lévő Ganondorfra. A recept beválik, de ne kapkodjuk el a dolgot. Ahelyett, hogy rátámadnánk, inkább várjuk meg, amíg magához tér, s jól időzítve egy újabb ellentámadást kezdeményezzünk – ezúttal ez végzetesnek bizonyul.



XENOSAGA

DER WILLE ZUR MACHT

(folytatás az előző számból)

U-TIC ANYAHAJÓ

A fejezet Gaignun Jr. bemutatkozásával veszi kezdetét, aki egy A.G.W.S. pilótafülkéjéből éppen az Ariadne nevű bolygó – szerény másfél milliárd lakosával egyetemben történt – rejtélyes eltűnésével van elfoglalva. (Közben Frank L. Baum idézetekkel szórakozatja tágra nyílt szemű asszisztenseit, Maryt és Shelleyt). A következő jelenetben már az Alapítvány Durandal nevű adminisztrációs és csatahajóján osztogatja a parancsokat, mint kapitány: a hajó a Woglinde utolsó ismert pozíciója felé veszi az irányt. Intermezzo: Margulis értesül Cherenkovtól, hogy a Zohár nyomát ugyan elvesztették, ám MOMO egy szerencsés véletlennek köszönhetően éppen az Elsán kötött ki. A Pleroma fejezetből megismert szőke arc azonnal A.G.W.S.-be pattan, és az Elsa nyomába ered. A Durandal közben meg is leli a megsemmisített flotta maradványait, Jr. pedig alámerül a Woglinde romjaiban, hogy ráleljen a Zohár-emulátor tárolására szolgáló hangárra. Aktuális hőseinket ekkor U-TIC robotok lepik meg. Mary és a Kukai katonái visszavonulnak, Jr. magányosan veszi fel a harcot – ami rendkívül egyszerű, nem okozhat semmiféle gondot (az első sor fehér robotjai nem is tudnak sebezni rajtunk).

A U-TIC felderítők megsemmisítése után megjelenik egy egész U-TIC armada, melynek nagy részét a Durandal Jr. mentális energiájával működtetett fegyvere meg is semmisít, ám a U-TIC anyahajó túléli a harcot. A Durandal üldözőbe veszi, majd megcsáklyázza.

Gyakorlatilag itt veszi kezdetét a fejezet. Csapatunk összeállítása: Jr., Mary és egy ismeretlen Kukai katona, remek mechanoiddal. Vágjunk neki az anyahajó felderítésének. A vörös lézerkerítésekhez érve a bal oldali beugróban a hordát szétlőve semlegesítsük az alsó kordont, majd ugyanezt a játékot a jobb oldalon eljátszva a felső lézerakadályt. Továbbhaladva a folyosó végén lévő megfigyelőhelyiségből nyissuk ki a Négyes Kaput. A kapun áthaladva a folyosó északi végén a Hármas Kapu, déli végén az Ötös Kapu vár – egyelőre egyiket sem tudjuk kinyitni, haladjunk tehát tovább az egyedüli lehetséges útvonalon. A folyosó északi falán két ajtó vár. Ha megpróbálunk belépni bármelyikbe, megszólal egy riasztó, és U-TIC zsoldosok rontanak ránk – ami teljesen jól jön némi tapasztalatszerzésként. Megunván a tápolást, az ajtókat a lézerkordonokhoz hasonlóan tudjuk megszabadítani a kényelmetlen biztonsági protokolltól – vaporizáljuk a mellettük található paneleket. Az első ajtó mögött katonáink lesből való rajtaütések eshetőségére figyelmeztetnek, amiből rögtön a második ajtón belépve máris osztályrészünk lesz: egy kamikaze U-TIC harcos ront ránk. A csata gyors és fájdalommentes, függetlenül attól, hogy a katona nem rest, és villámgyorsan egy A.G.W.S. dúracél páncélját húzza az arca elé. Elkerülhetetlen győzelmünk után lőjük szét a szoba hátsó részében található megsemmisíthető faldarabot, és örvendezzünk a Tizenegyes Szegmensnek, amihez ugye dekóderünk is van. Bent egy Coat-Ice vár, szerencsétől függetlenül. A folyosóra visszatérve a keleti falon még bevizsgálhatunk egy ajtót, ami kártyára vár, majd rendíthetetlenül tovább masírozunk az anyahajó szívébe. A következő folyosón kinyithatjuk az Ötös Kaput, majd haladjunk tovább dél felé. Fosszuk ki az A.G.W.S. hangárt, majd a termet hagyjuk el az azon átívelő hídon áthaladva. Itt már csak két szoba vár arra, hogy benézzünk: a keleti szobában a U-TIC Card, a másikban a Card No.3 gyűjthető be. Verekedjük vissza magunkat a kártyát igénylő ajtóhoz, és használjuk a U-TIC Cardot. Jutalmunk a Tizenhatos Szegmens Dekódere lesz. Irány vissza a Hármas Kapuhoz – a Card No.3 segítségével végre ki tudjuk nyitni azt is. A kapun áthaladva megérkezünk oda, ahová indultunk: a U-TIC anyahajó hídjára.

Célunk a központi számítógép adatainak lementése lenne, ám Jr. természetesen elkezdi nyomogatni a dolgokat, ami esetünkben rosszul sül el: beindul a híd védelmi programja, a nyakunkba pedig egy termetes robot szakad (Ambix, 1200 HP). Ennek a leverése sem okozhat gondot – addig üssük, amíg meleg.

A fejezet vége? Egy halom U-TIC katona ront a hídra, Jr. lelövöldözi őket El Mariachi-stílusban; ám ennek az az eredménye, hogy az adatok is elvesznek, melyekért jöttünk. Jr. kivonul, Mary és Shelley (testvérpár) pedig elbeszélgetnek arról, milyen jó is volna, ha Juniornak valóban Nagy Pisztolya lenne (különösen Mary szontyolodik el).

DOKK-KOLÓNIA

Az Elsa közben, hogy kipofozza magát, kiköt egy kisebb, névtelen kolónián. Matthewst faggatva gyorsan kiderül, hogy a háború óta errefelé nem szívesen látják a jó katonaembert – Cherenkov pedig legjobb tudomásunk szerint máris kimasírozott bóklászni, természetesen Föderációs egyenruhában. Mivel Shion a forgatókönyv szerint aggódik, szedjük fel erősítésként Ziggurat 8 bácsit (a szobájában, pontosabban helységében szöszmötöl, lent, az alagsorban). Ziggy a forgatókönyv szerint ugyan nem félti Cherenkovot, ám Shion megfűzi. Közben befut némi elektronikus posta a megnövekedett gnosis agresszivitásról,



így a Vectornál úgy döntöttek, elérhetővé teszik KOS-MOS R·DRILL technikai támadását. Ne feledkezzünk meg róla, és az első adandó alkalommal aktivizáljuk. Irány a zsilipkapu, induljunk Cherenkov keresésére.

Az Elsa rámpájával szemben a kolónia klinikáját találjuk, ahol a készséges nővérkék ingyen és bérmentve visszaállítják HP és EP szintünket. Ugyanitt érdeklődjünk a Luty nevű kislányról, akinek családja eltűnt az Ariadne incidens során, s most árván, némán tengeti itt hátralevő cirka 70 életévét.

A klinika mellett a 'Talk to Me' nevű boltocska található, ahol fantasztikus A.G.W.S. alkatrészek boldog tulajdonosaivá válhatunk. Turbózzuk fel Shion és chaos mechjét – vegyük meg a legjobb generátorokat és frame-eket mindkét A.G.W.S.-hez, s töltsük fel mindkét gépezet FHP-ját. Az alsó szinten feltétlenül beszélgessünk el a Tom nevű kölyökkel, és a furcsa öreg mögötti terepet tisztogassuk meg a szeméthegyektől. A Kettes Szegmensre bukkanunk. Az öregnek mókából megadhatjuk az e-mail címünket.

Hagyjuk a bevásárlást, és induljunk délnek. A vándorlást videók szaggatják meg – Hammer megleli Cherenkovot, akit éppen bekerít néhány Sötét Alak™, és elkezdik ütlegelni jól. Cherenkov homlokán a Woglinde ominózus Zohárjának Alef karaktere jelenik meg, a tekintete pedig az olcsó textúrázáshoz képest élethűen komorul: innen már sejthető, hogy ami ezután következik, az nem lesz kellemes a támadóknak. Ám ami ezután következik, azt nem láthatjuk, mert a rendező bácsi itt illedelmesen vág. Hammer elrohan Shionékért, akik a helyszínre sietnek, de már csak a szanaszét trancsírozott bandát találják a sikátorban; Cherenkovnak nyoma veszett.

A társaság visszasiet az Elsára, ahol meghallgatják Cherenkov vallomását: a söpredék elkezdett egymás között verekedni, neki pedig sikerült meglépnie. Menjünk vissza a klinikára, ahol a doki nem szolgál pikáns részletekkel az utcai verekedést illetően, ellenben elárulja: ahhoz, hogy Luty meggyógyuljon, az Ariadne Virágra lenne szükség. Természetesen a virág kizárólag az Ariadnén nyílt, az Ariadne meg eltűnt, ergo ő talán le is írná Lutyt. Nem úgy mi.

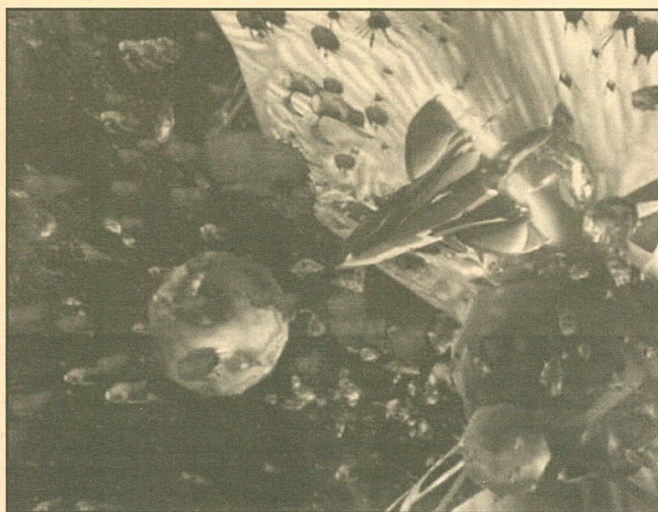
Az Elsán mentsük el az állást (itt már KOS-MOS is a csapatban, szereljük fel az R·DRILLel), majd beszéljünk a kapitánnyal, és hagyjuk el a kolóniát.

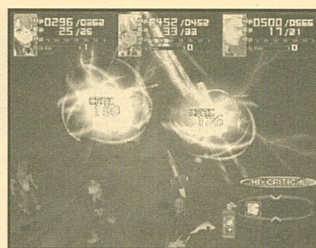
Videók jönnek: Cherenkov hallucinál egyet a Zohárról; az állapota egyre súlyosabb (Cherenkové, nem a Zoháré). Aztán Shion hallucinál egyet a korábbi kislányról. Majd – a változatosság kedvéért – nem lázálmok jönnek: az Elsát kitépi a hipertérből egy rejtélyes erő; ami, mint kiderül, egy cirka félmillió hajóból álló, potom néhány tízezer kilométer kiterjedésű gnosis flotta. A gravitációs mező meglehetősen veszés torzulásba kezd, az Elsát pedig magába szippantja a

KATEDRÁLIS HAJÓ

...ami nem más, mint egy hatalmas, mintegy 16,000 km átmérőjű óriásgnosis. A csapat három kommandóra szakad: az Elsa legénysége chaosszal szegényebben, ám Allennel gazdagabban (?) a Katedrális Hajó középpontjában reked, Cherenkov nem messze innen; minden fennmaradó hősünk pedig valahol egészen másutt kezd neki a játék egyik legveszedelmesebb kalandjának – durván 10 kilométerre az Elsától. KOS-MOS az Elsa közelében felfedezni véli a lába kelt emulátor jelét is: izgalmas útnak nézünk tehát elébe. A Katedrális gnosis bélrendszere meglehetősen lineáris pályatervezést követ: egyetlen ösvényen kell majd végigverekednünk magunk. (Egy tanács: mindig és minden körülmények között keveredjünk harcba, a fejezet végére ugyanis 2-3 szintet illik ugrani minden csatasorba állított karakterrel.)

A kirándulást első alkalommal Cherenkov újabb látomásai szakítják félbe. Itt gyakorlatilag csaknem minden kiderül az eleddig sűrű rejtélyek fátylába burkolt bácsikáról. Megtudjuk, hogy az egykori háborús bűnös előbb Hetes Szintű Személyiség-átnevelő programot kapott ki ítéletként, amelyből – miután meggyilkolta az ápolására kijelölt csalfa satrafát – hamarosan Nyolcas Szintű lett. Hősünk természetesen nem pihent: megfojtott egy ártatlan kislányt is (emlékeztette az öreg örömlányra), majd a kísérleti stádiumban lévő Kilences Szintet abszolválta (a Nyolcas óta már csupán mint a „Föderáció tulajdonában vegetáló életforma" volt katalogizálva). Ennek örömére lemészárol







egy egész gyógyintézetet, meg a Föderáció megfékezésére küldött Különleges Alakulatainak három elit osztagát, míg végül Margulis „magához veszi".

Majd a történet szála Jr.-ba gabalyodik, akit a Durandalon összeharácsolt Zohár-emulátor kollekció rendetlenkedése figyelmeztet: valami balhé zajlott éppen a hipertérben. Az ifjabb Gaignun azonnal kiadja az ukázt: irány az ismeretlen. Vágás: Shionék az Ariadne nyomaira bukkannak; látszólag felhabzsolta és magába olvasztotta a Katedrális – az egész egyre inkább kezdi felvenni egy David Lynch-sorozat cselekményszálát, igazából már csak Cooper ügynök és a pitéi hiányoznak... A helyszínen, ahol a lezuhanó híd van, menjünk fel a lépcsőn a megsemmisíthetetlen ládákig, és rakjuk MOMOt a csapat elejére (Battle Formation: replace, Characters: négyzet MOMO karakterlapján), majd vizsgáljuk meg azt a ládát, amelyik „dereng". Jutalmunk a Magic Caster nevű technikai és a Star Wind nevű éteri támadás lesz. Állítsuk vissza a csapatot eredeti formájába.

Haladjunk és mészároljunk, egészen az Ariadne Plazáig. Itt kössünk bele az emeleti virágboltban elburjánzott vegetációba, aminek legyakását a Tizenötös Szegmens Dekóderével jutalmazza a program. A virágbolt hátsó részében megleljük az Ariadne Virág magvait is, amelyeket szólítsunk magunkhoz. A raktárhelységben (lift után északra, rengeteg szanaszét-lőhető láda) kitakarítva pedig felbukkan a Tizenhármas Szegmens.

Hagyjuk el az agymosodát. Nyugatra egy tisztáson egy ravasz gnosis őriz egy ládikót. Üssük meg nagyon, és kebelezzük be a jutalmat: a Kilences Szegmens Dekódere az. Hagyjuk el a területet észak felé indulva, és máris megérkeztünk a Katedrális Hajó központjába. Természetesen ezt az örömteli tényt videólavina is kíséri. Cherenkov nosztalgiázik a Zohár – Ariadne kísérlet kapcsán (kiderül, ő állt mögötte Margulis megbízásából), majd visszakapjuk az irányítást.

Előttünk a Zohárt formáló torony, hatoljunk be. A központi felvonót blokkoló blokkolókat minden emeleten lőjük szét. A legfelső szinten a lifttől balra (a tévénézőnek persze jobbra) látható panelt megsemmisítve felfedi magát a Kilences Szegmens, aminek dekódereért nemrég harcoltunk meg – menjünk is be jól megérdemelt jutalmunkért, ami a Robot Part Left Arm. Menjünk vissza a felvonó legalsó szintjére, ahol végre bepattanhatunk a felvonóba, és fel-, pontosabban levonhatjuk magunkat.

A gyűrűben körbe-körbe masírozó gnosis-hordákba kössünk bele folyamatosan egészen addig, amíg minden karakterünk fel nem tornázza magát 17-es szintre (érdemes a Pleromán szerzett Kígyó Vadászból kivonnunk a mérgezés ellenszerét némi Skill pontot feláldozva, így jelentősen csökkenjük az elszenvedett sebzések mértékét – játsszuk el a Skill-kivonást minden harcos karakterünk esetében). Vonjunk fel/vissza magunk, és Shion Analyze éteri varázslatából fejlesszük ki a Medica All bűbájt. Chaost vértezzük fel a Heaven's Wrath éteri varázslat felturbózott (tech pontok!) formájával, majd gyógyítsunk meg mindenkit, és mentsük el az állást a lift melletti mentőpontnál.

Elméletileg felkészültünk a Katedrális végső csatájára, így vándoroljunk vissza az előbbi gyűrűhöz, és aktiváljuk a gyűrű közepén várakozó második liftet. Leérkezve egy laza mozdulattal nyissuk ki a Zohárt tároló helység hatalmas kapuját (vegyünk egy hatalmas lélegzetet), és osonjunk be.

Fújjuk ki magunk nyugodtan, mert csata előtt némi videó jön. Cherenkov tűnik fel, és rövid monológ meg képzelgés után átalakul gnosisszá. Csúnya, gonosz gnosissszá (Gargoyle, 3600 HP), aki rögtön két segéddel érkezik csatába (2x Oudogogue, 1000-1000 HP).

A felállásunk ideális esetben Shion – KOS-MOS – chaos. Feladataink:

Shion – MINDEN körben Medica All.

KOS-MOS – bármilyen, (villám alapú) technikai vagy normál támadás, meg Shion meghajigálása étert duzzasztó tárgyakkal (mielőtt kifogyna a szufla – a Medica All 6 EP-t zabál).

Chaos – Heaven's Wrath.

Elsősorban a segédekre koncentráljunk, mert minden lehetséges alkalommal csúnyán megcsapják a csapatot, nem is beszélve arról, hogy 600 HP-t gyógyítanak a főnökükön. Végére marad Cherenkov, aki ellen ugyan felesleges A.G.W.S-be pattanni, mindenesetre kipróbálható.

Győzelmünk és az obszcén mennyiségű tapasztalati pont betakarítása után Cherenkov egy stílusosan fekete-fehér álomjelenetben búcsúzik Shiontól, aki ettől természetesen jól magába roskad (lesz ez még cudarabb is), majd a Katedrális Hajó belekezd az ilyen esetekben szokásos Nagy Megsemmisülés™ jelenetbe. Természetesen az Elsa az Utolsó Pillanatban Érkező Felmentő Sereg™ szerepét kapja, amit lelkiismeretesen be is tölt.

A fejezetet lezáró mozik kivonatos tartalma:

- Sok-sok gnosis veszi üldözőbe az Elsát, ám feltűnik a Durandal és beszáll a csetepatéba.
- Klimax: KOS-MOS kimászik az Elsa tetejére, és a méhébe szippantja az egész üldöző gnosis flottát (mindezt halálosan komolyan gondolták a készítők). Shion csodálkozik – erről az opcióról nem is tudott; úgy véli, még Kevin építhette be az androidba.
- Margulis elveszít minden nyomot Cherenkov halálával.
- A két csapat egyesül (Jr. és Shionék), és a Durandal a Kukai Alapítvány felé veszi az irányt. Junior végre birtokában tudhatja az utolsó hiányzó Zohár emulátort is.
- A szőke arc feltűnés nélkül próbálja meg követni a Durandalt – nekünk azonban feltűnik.

DURANDAL

Nyitányként filmbetéteket szemrevételezhetünk. A zanzásított történések:

- Jr. rémálmodik
- Másnap kis csapatunk tanulmányi körútra indul: megtekintjük ifjabb Gaignun Zohár gyűjteményét. Az ürgénél van mind a tizenhárom emulátor; név szerint az első Simon, akit Péternek hívnak (Peter) és András, az ő testvére (Andrew); Jakab, a Zebedeus fia (Boanerges) és János, az ő testvére (John). Filep és Bertalan (Philip und Bartholomew); Tamás (Thomas) és Máté, a vámszedő (Matthew); Jakab, az Alfeus fia (James) és Lebbeus, akit Taddeusnak hívtak (Thaddeus). Simon a kánaánita (Simon), és Júdás, az Iskariotes (Judas). Hogy ki a tizenharmadik apostolemulátor? Marienkind – Mária gyermeke, azaz Jézus. Bizonyosan mindannyian boldogok a gondolattól, hogy óhéberül vannak feliratozva...
- Megtekintjük a Zohár terem mögötti szobát is, ahol olyan embereket szemrevételezhetünk, aki találkoztak ugyan a gnosisszal, mégis túlélték valahogy, s így kiérdemelték a kiállítási tárgy státuszt. Ők nem boldogok. Shiont is felkavarja a látvány, MOMOt pedig összetöri, hogy apukáját Jr. nemes egyszerűséggel leholdkórosozza (ezt a kifejezést használják egyébként a legtöbbször a játék különböző szereplői Joachim Mizrahival kapcsolatban). Megtudjuk, hogy a gnosis sóból van, s akit megérintenek, az is sóbálvánnyá változik (Szodoma és Gomorra?!). Shion elsápad, mikor megtudja, hogy eddig senki sem húzta sokáig, miután letapizta egy gnosis.

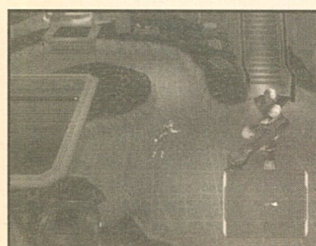
Első (és ebben a fejezetben utolsó) feladatunk a megsértett MOMO felkutatása lesz. A Durandal hat szekcióra osztott, az egyes szekciók között gyorsvasút közlekedik. Jelenleg az Izolációs Szekcióban tartózkodunk, menjünk a Park Szekcióba, ahol meg is leljük a kislányt. Miután megvigasztaltuk, induljunk a Lakószekcióba (Residental Area). A kaszinóban a ládikából emeljük magunkhoz a Casino Passportot, ezzel a későbbiekben el tudjuk majd érni a félkarú rabló és póker mini-játékokat. Ezekben a rengeteg megnyerhető illusztráció mellett két frappáns tárgyat is beszerezhetünk: a Brave Soul a HP-nk csökkenésével arányosan növeli a sebzésünk mértékét (hasonló a Xenogears Power Crisis-éhez), a Golden Dice pedig a sebzésünket az aktuális HP-nkhez igazítja. Fontos: a pénzt, amit beváltottunk a mini-játékokhoz, már nem tudjuk visszaváltani!

A kaszinón kívül ez a szekció csupán három szobát foglal magába: az egyikben kék, a másikban zöld, a harmadikban piros szőnyeg van. Shion és tsai természetesen a piros szőnyeggel dekorált szobában vannak elszállásolva – pihenjük is ki a fáradalmainkat (azt ugye nem kell hangsúlyozni, hogy az összes szobát és a szekció folyosóját is illik kiporszívóznunk a vaporizer plug-innel). Miután felébredtünk, a Durandal látványosan bedokkol a

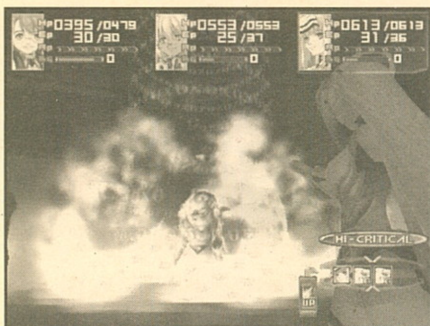
KUKAI ALAPÍTVÁNY

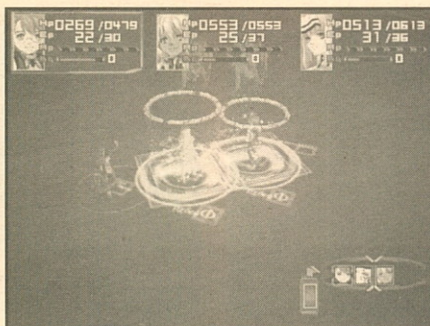
komplexumába. Megismerkedünk Gaignun Kukai-al, Mary és Shelley fő-













nökével, az Alapítvány alapítójával, Jr. spanjával (ugyanazt a karakter-modellt – szakszóval: mesh-t – használja, mint a Margulis oldalán eseményekbe piszkáló szőke ürge, csak a haja fekete: nem is véletlenül). A bemutatkozásnál Shion jó szokása szerint bunkó, de dicséretére legyen mondva, jelen esetben észre is veszi magát. Jr. és Gaignun elvonulnak megbeszélni a történéseket, az alapító pedig megajándékozza Juniort egy pár Makarov pisztollyal (a játék legmókásabb jelenete). Jr. meghívja az egész társaságot Gaignun magánstrandjára. Itt kapjuk meg az irányítást: irány a dokk szekció, majd a siklóval egy gyors siklást követően a strandon találjuk magunkat (értsd: tessék letenni a kontrollert, megint videók jönnek). Shion természetesen aktívan pihen: míg a srácok strandröplabdáznak, addig ő dolgozik. Ziggy és KOS-MOS nem tartottak velünk a strandra – a Monolith grafikusainak képzeletét valószínűleg meghaladta a feladat, hogy egy kiborgot és egy androidot fürdőruhába álmodjanak. Mikor Jr. prezentálja a strand szabályozható időjárását, Shion természetesen hisztizik egy sort: kiderül, allergiás a villámokra. Közben Gaignun Helmer (Második Miltia képviselője) hívását fogadja, és a rejtélyes U-DOról beszélgetnek: annyi kiderül, nincs köze Brinkmann professzor klinikájához (Megjegyzés: Helmer Nigredonak szólítja Gaignunt). Ismét kolbászolhatunk: a strandról kifelé menet a csapathoz csatlakozik Ziggy is. Egy várostérképet kapunk, amin négy helyszínt érhetünk el: a strandot éppen most hagytuk el, a dokkból a csapat visszasiklik a Durandalra, a városi szektor ad otthont a szállodáknak, a Robot Akadémiáról pedig hamarosan szó lesz, tekintve, hogy az volna az éppen aktuális úticélunk. Az Akadémia alagsorában találkozhatunk a Professzorral, akinek 6 robotdarabot kéne elhoznunk, hogy megépítse minden robotok robotját. Menjünk ki, majd rögtön vissza: a Professzor megkér, hogy takarítsuk ki a műhelyét. Tegyünk így: a vaporizerrel lőjünk szét mindent, ami csak szétlőhető, majd beszéljünk a hibbant tudóssal. A nálunk lévő két robotkarból elkészíti a Throni Blade nevű robotot, amit Shion éteri varázslatként tud majd hasznosítani (ne felejtsük el betárazni az aktív varázslatok közé). Az emeleten játsszunk a Destroy Runner nevű kvízjátékkal: a helyes válaszok megadása után jutalmunk egy PM Card C lesz (A helyes válaszok: 1. Talk to Me, 2. Professor, 3. Smelly-looking purple t-shirt, 4. Holgar, 5. Luty). Menjünk vissza a Durandalra, és a dokkban várakozó Elsa bejáratánál fogadjuk el Matthews azon ajánlatát, hogy visszadob minket a Dokk-Kolóniára. A Kolónián adjuk oda Lutynak az Ariadne Virág magvait, a klinika előtt pedig beszélgessünk el a nénivel, aki mesél nekünk a férje pecaszenvedélyéről – és arról, hogy a remek Fish Detector berendezést az ura szmokingjának zsebében felejtette, amit beadott az Alapítvány tisztítójába. Menjünk vissza az Elsával, és az Alapítvány térképén válasszuk a városi szektort. Keressük fel az Our Treasure szállót és pihenjünk, majd mentsük el az állást. A tisztító a pékség felett található: a hátsó helységben a szekrényeket szétlőve megleljük a Hármas Szegmenset, egy szobával korábban, az emeleten pedig a szmokingot: csenjük is el az említett horgász-segédeszközt. Az egyik szárítóban ott figyel a PM Card B, kapjuk magunkhoz. Az Ironman bárban beszéljünk a bal oldalon szomorkodó hölgyikével: a jegyesét siratja. Menjünk a strandra, ahol használjuk a detektort, majd addig hajkurásszuk a halakat, míg el nem kapjuk a legnagyobbat: a gyomrából előkerül egy Engagement Ring, azaz egy eljegyzési gyűrű. A gyűrűt szállítsuk le a lánynak, aki a Nyolcas Szegmens Dekóderével jutalmazza fáradozásainkat. King raktárában lőjük szét a sárga, szerelés alatt álló autó mögötti ládákat, hogy ráleljünk a Rózsaszín Bigyóra (Pink Bug). Beszéljünk vele, és a felkínált történetek közül válasszuk ki a "Great Storyt". A rege a parkban elrejtett Egyes Szegmens Dekóderéről szól. Térjünk vissza a Durandalra, és ugorjunk el az Elsával a Kolóniára, ahol Luty virága már szépen nekiállt sarjadni. Megnyugodva repüljünk vissza a Durandalra, és takarítsuk be az említett dekódert a parkból (a jobb oldali bejárat melletti platón villog, ahogy azt a japáni játékokban a tisztességes „rejtett" tárgyak szokták). Ismét ugorjunk a Kolóniára, ahol Luty virága végre kivirágzott – a kislány újra beszél (igaz, csak tömondatokban), nekünk pedig tárgylistánkba csusszan a jól kiérdemelt Tech Upgrade Z. Az Elsa mentési pontján aktiváljuk az EVS rendszert (U.M.N.), és látogassuk meg a virtuális Woglindét. Nyissuk ki a Tizenhatos Szegmenset (közvetlenül a Seraphim Sisters hologram után balra kanyarodva: lásd végigjátszásunk első részét) és vegyük magunkhoz a Stim DX-et. Az akció sikeres végrehajtása után beszéljünk az Elsán a kabinok előtt várakozó Allennel.

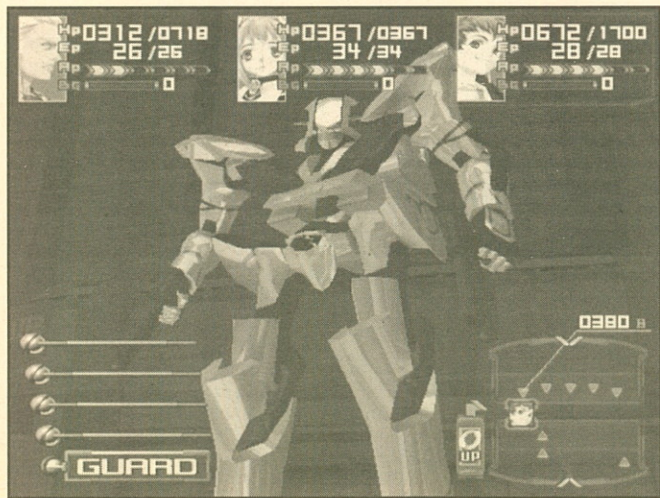
Mozik. Margulis a 401-es Terv mellett dönt (hogy az pontosan mit takar, jelen pillanatban még nem kötik az orrunkra). A szőke arcról kiderül, hogy Albedonak hívják, és egy U.R.T.V. (hogy mi az az U.R.T.V., vagy hogy mi köze Albedonak Nigredohoz, azt egyelőre nem kötik az orrunkra). Megpedzik, hogy esetlegesen bevetésre kerülhet Nephilim Dala is (bingó: erre vonatkozóan sem kötöznek semmit a szaglószervünkre). Még több film:

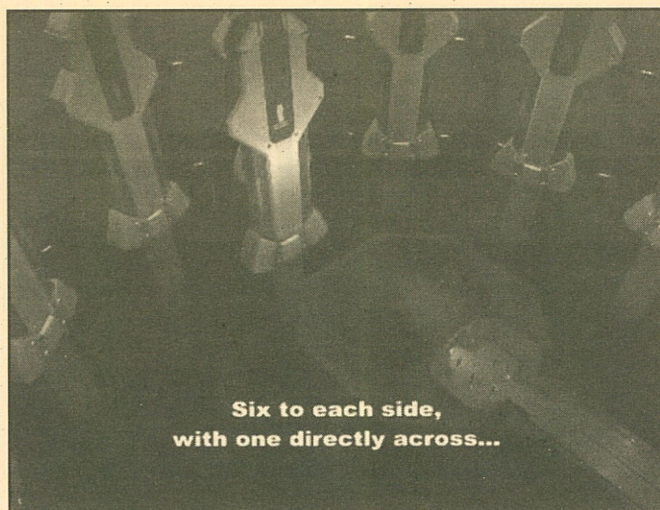
- Az Alapítvány megérkezik Második Miltia közelébe, KOS-MOS karbantartási sztázisba fekszik.
- Jr. egy szerencsét hozó pisztolygolyót ajándékoz MOMOnak, állítólagos ősi jókívánsággal („Sayonara, Baby!").
- A Föderáció ostrom alá veszi az Alapítványt, mondván a Durandal pusztította el a Woglindét és a 177. Tengerészgyalogos Divíziót (kellemetlen kompromittáló felvételeik is vannak, melyek természetesen hamisítottak – a Woglinde elleni gnosis támadás és a Durandal versus U-TIC hajók összecsapás ügyes montírozásáról van szó).
- A Föderációs Flotta kommandói megszállják az Alapítványt. Lapis Roman kapitány (a kémelhárításról; a japáni változatban Ravis Royman) letartóztat mindenkit. Hőseink a fogságban filozofálva rájönnek: valaki tégla volt a tüszmentő albizottságban. Egyvalamire azonban ők sem számítanak: Lapis Helmer téglája.
- Wilhelm, (kiderül: ő a Vector CEO-ja) hívja Helmert, és biztosítja teljes támogatásáról. KOS-MOSt Gaignun rendelkezésére bocsátja.
- Lapis „kihallgatja" a foglyokat: elmondja, hogy az idő bizony szorít – sürgősen bizonyítanunk kell az ártatlanságunkat a Woglinde ügyben, különben minden elveszett. Shion először a Woglinde fekete dobozára gondol, de Lapis szerint azt már manipulálták. Aztán megvilágosodik: KOS-MOS is rögzítette az eseményeket, neki pedig tripla-A védettségű adatbázisa van, amit senki és semmi sem manipulálhat (ellentétben a Durandal hagyományos adatbázisával – az nem is lenne elegendő bizonyíték). Nincs más dolgunk tehát, mint átmásolni KOS-MOS adatait Shion Gear-jére. Elméletben: KOS-MOS ugyanis jelenleg az Elsán pihen. Lapis, hogy siker koronázza az akciót, leütteti magát Ziggyvel (Jr., kifelé menet a földön heverő, eszméletlen lányhoz: „Thanks, You're pretty cool!" – és valóban, Lapis a játék legdögösebb és legracionálisabb női karaktere).

Induljunk hát. A szoba kijáratát strázsáló két strázsát chaos egyedül leveri úgy, hogy azok meg sem tudják ütni (kérdés: akkor mi értelme volt ennek a csatának, kedves készítők?). Menjünk el egészen Shion szobájáig (piros szőnyeg), ahol a robot most nem a bal oldali szekrény előtt parkol – ergo szét tudjuk lőni azt. Vegyük fel az Armory Key-t. Irány a hangár szekció, ahol nyissuk, majd fosszuk ki a fegyvertárat: a legizgalmasabb szerzemény természetesen az Ötös Szegmens Dekódere lesz. Verekedjük el magunkat az Elsáig, ahol az alsó szint mentési pontja (Ziggy szobája) feletti helységben nyissuk ki a Nyolcas Szegmenset, és vegyük fel a Robot Part Left Leg-et. Menjük KOS-MOS szobájába (az A.G.W.S. hangár bal oldalán).

ENCEPHALON#2

Shion neki is lát a merülésnek, ám apró műhiba folytán az egész társulat az Encephalonban találja magát. Nem is akármilyen Encephalonban: KOS-MOS tudata a tizennégy évvel ezelőtti Miltiára varázsolja hőseinket. Ezzel eddig nincs is probléma: a gabalyodás ott veszi kezdetét, hogy Shion, chaos és Allen egy nappal az incidens előtt; Ziggy, MOMO és Jr. pedig az incidens napján térnek magukhoz. Mindenki vadul hallucinál: előbb Shion kap frászt a villámoktól, majd látja önnön fiatal magát az apukája után futni, és találkozik a vízióiból már ismert kislánnyal, aki egész beszédes lett; majd Jr. vesz üldözőbe egy csapat U.R.T.V.-t (akik látszólag fiatal fiúk – valójában azonban többek annál: Albedo, Gaignun és Jr. is U.R.T.V.-k.). A kislány bemutatkozik: Nephilimnek hívják. Junior irányítását kapjuk meg: mentsünk, majd a keresőfényeket gondosan elkerülve fosszuk ki az utcát (az első képernyőn egy Coat-Sword, a másodikon egy Ruby Helmet vándorolhat a tárgylistába). Ha a keresőfények mégis elkapnának, érdemes Juniorral azonnal A.G.W.S.-be pattanni – a mech jobban bírja a gyűrődést; a Dirlewangerek lőfegyverei például egyáltalán nem fognak rajta. MOMO bújjon be Ziggy mögé, és onnan gyógyítson folyamatosan. A harmadik képernyőn videó-visszaemlékezés: az ifjú Gaignun lövi a fertőzött, megőrült U.R.T.V.-ket, majd konfrontálódik az ifjú Albedoval (aki a 667. számú U.R.T.V.; Jr. a 666-os). Shion is kap mozit: Nephilim elárulja, KOS-MOS emlékeiben járnak (Shion erre rácsodálkozik: határozottan emlékszik, hogy annak idején szétlőtte a Kevint lemészárló archetípust). Nephilim elmagyarázza a dolgokat (lényege: Shion semmit sem tud a Nagybetűs Életről). Ettől a ponttól kezdve Shion irányítása a feladatunk. Menjünk be az épületbe, és mentsünk. Az állatszobrokat módszeresen pusztítsuk el (tárgyaink közé vándorol a PM Card E, és megleljük az Ötös Szegmenset is – mögötte pedig a Double Bustert). Vándoroljunk egészen a csatornákig (két lejárat van: a felső dögös cuccokhoz, az alsó a továbbjutáshoz juttat), útközben módszeresen takarítva a gnosis inváziót. A csatornában a megnyomható gombot természetesen nyomjuk meg. Juniorék





irányítása jön, akikkel hatoljunk be a balra található metró-állomás területére. A mentési pont feletti titkos részben felfedezhetjük és kinyithatjuk a Tizenötös Szegmenset (tartalma: Angel Ring, ami felezi az EP használatot – AZONNAL szereljük fel Shionra, amint tehetjük!). Mentsünk, és a felső mozgólépcső alatti terület dezinfekciója (és kifosztása) után ereszkedjünk le az alsó mozgólépcsőn. Kaszaboljuk át magunkat egészen a csatornákig, ahol a Shionék által tegnap (látszólagos kontinuitás!?) kinyitott ajtó mögött kapjuk fel a Tizenkettes Szegmens Dekóderét a ládikóból. A létrán felmászva újabb érzékcsalódás fogad: az egykori Miltia egykori U-TIC főhadiszállása, a Labyrinthos épülete előtt állunk. Minden lángokban, fent a holdkóros Joachim Mizrahi idézget az Öszövetségből. MOMO természetesen bekattan („Daddy! Daddy!"). Apuci a mélybe veti magát, hőseink lába alól pedig kifut a talaj – tér-idő anomália szippantja magába a társaságot.

Shion eközben egy erdőben bóklászik (Felszerelni az ANGEL RINGet!!!). A nagy sziklát szétlőve egy tisztásra jutunk, ahol tábortűz lobog – vegyük magunkhoz az itt található ládikóból a PM Card D-t. Vissza az ösvényre, tovább. Opcionálisan szerezzük meg a kis tavacska közepén megbúvó ládika tartalmát is (Blue Topaz). Feltűnik Bunnie, akinek szerezzünk a távolban látható helyre elgyalogolva répadzsúszt. A zöldséglevet rakjuk a Bunnie házikója előtt látható rönkre, majd mikor Bunnie elkezd örvendezni neki, fussunk be a háta mögött (pontosabban a háta előtt – a nyuszinak a hátán vannak a szemei!) a házikójába. Ha sikerül, miénk lehet féltve őrzött kincse, a Hármas Szegmens Dekódere (ha nem, kötelező jelleggel próbálkozzunk újra). A Bunnie háza mögötti ösvényen induljunk jobbra, és kijutunk az erdőből. A távolban egy templom, a közelben pedig Juniorék, akik egyenesen ide pottyanttak az anomáliából (ha kedvünk tartja, vissza is mászhatunk a lila rendellenességbe a PM Card A-ért). A templomban egy (csúfos véget ért) realian nővér (?), Febronia fogad, kiegészülve Nephilimmel. A lányok szerint szembesülnünk kell a múltunkkal, hogy felkészüljünk a jövőre. Ám legyen! Gyógyíttassuk meg magunk Febroniával, majd nyissunk be az ajtón.

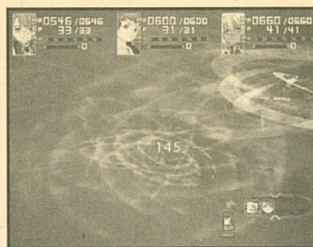
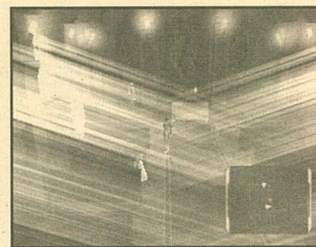
Boss harc a furcsa, de megoldható változatból. A harc kezdetén hőseink (egészen pontosan Shion és Jr.) megőrülnek; velük kell felvennünk a harcot belső félelmeik ellen. Megjelenik Tiamat (6400 HP), és kitör a teljes fejetlenség. A lényeg, hogy Jr. és Tiamat is leverjék Shiont – pontosabban az, hogy Tiamat és Shion megüssék Juniort... valójában az, hogy Jr. ÉS Shion IS legyőzzék a rémálmot. A csata lényege tehát: a végső csapást előbb Shion mérje a szörnyre, majd miután az újraélesztette magát, Junior legyen az, aki végül pokolra küldi. Minden más esetben hőseink elbuknak (jó, még el lehet pusztítani előbb Juniorral, MAJD Shionnal, de minden más változat fiaskóval zárul). Nem nehéz – csak tartsuk a szemünk Tiamat HP-ján (Scope skill-kivonás vagy karakterre aggatás jelentősen megkönnyíti ezt a részfeladatot). A.G.W.S. használat ajánlott.

A fejezetet stílusosan videók búcsúztatják: Nephilim és Febronia magyaráznak mindenféléket. Az U-DO tudat a forrása annak az űr-idő torzulásnak, ami elnyelte Miltiát. Megmutatnak nekünk egy lehetséges variánsot a jelenségek végtelen sorából (annak, aki esetleg elvesztette a fonalat: Zohár = Jelenség Variáló Készülék). Shion nem teljesen érti a dolgot – miért éppen ő? Mert megérintette őt a gnosis, és túlélte – jön a válasz (részletesebben: majd megtudja, ha itt az ideje – természetesen AZ nem EZ az epizód lesz). Majd megleljük KOS-MOSt, aki a saját tudatalattijában szerényen keresztre feszítette magát. Shion elrebegi a szupertitkos jelszót („Ye shall be as Gods"), és a tudatalatti védelme elpárolog. Hőseink visszatérnek a valóságba, mindenki nagyon örül (Allen rögtön le is tapizza Shiont a viszontlátás örömére. Egyetlen szó ugrik majd be: banális.)

KUKAI ALAPÍTVÁNY#2

A Durandal hídján hőseink formálisan átadják a bizonyítékot Lapisnak. A Föderáció minden vádat ejt, és mindenkit szabadon enged (Mary és Shelley majd' szétszedik örömükben Gaignunt – később egy olyan jelenetet látunk majd, melyben Gaignun Juniorral beszélget, a két lány pedig kielégült arccal csicsikál a közeli kereveten, hmm...). Allen nyafog egy kicsit a parkban chaosnak, hogy Shion bőgött nemrég Kevin sírjánál. Minden tisztázódott, a flotta felszedi a horgonyt. Shion az ágyában fetreng, és azon kéjeleg, milyen frappáns módon ejtette Allen vacsorameghívását (valamint azon kesereg, hogy céginformációkat adott ki a Föderációnak – említettük már, hogy Isten óvjon mindenkit a buta, karrierista nőktől?!).

Első feladatunk tehát az összetört szívű Ridgeley megkeresése legyen. Irány a dokk (közben befut KOS-MOS X-BUSTER technikai támadása és F-RSHOT alfegyvere), ahol az Elsán a Kettes Számú Kabinban forgassuk fel a központi rész narancssárga színű párnáit a Disarm Key meglelésének érdekében. Erre a kulcsra a Ziggy szobája feletti teremben lesz szükségünk – használjuk a kulcsot, mire a híd összecsúszik, mi pedig a bal oldali lépcsőkön lerohanva megtaláljuk a Tízes Szegmens Dekóderét. Az Elsa zsilipkapujával szemben használjuk a mentési pont által lehetővé tett EVS opciót, és

látogassuk meg a KOS-MOS szimulátort (az első Encephalon kirándulás helyszíne). Az épületben azon a helyszínen, ahol a játék első A.G.W.S. csatáját vívtuk, másszunk le a létrán, majd a szemetet elpárologtatva fedezzük fel és nyissuk ki a Tizes Szegmenset (2 Booster Pack). Irány a Kukai Alapítvány 26-os és 27-es városi szektora. A tisztítóban nyissuk ki a Hármas Szegmenset (Robot Part Right Leg). Az Akadémián megismerkedhetünk a Professzor új asszisztensével, Scott Asszisztenssel (nem egyszerűen Scottal – ahogy a Professzor sem egyszerűen Prof!). A két ürge a frissen leszállított robotlábakból összetákolja nekünk a Dominion Tank nevű robotot, amit természetesen Shion éteri varázslatként tud majd használni (cseréljük is le a Throni Blade-et). Fent a kereskedőnél pénzre válthatunk minden Kobold Blade-et, Unicorn Hornt és Scrap Iront, amit eddig a csatákban nyertünk – ezeknek a tárgyaknak nincs más szerepe a játékban. Az Ironman bárban végül megtaláljuk Allent. Beszéljünk hozzá: ám a soha nem bimbózott románcnak videók vetnek véget...

Albedo értesül arról, hogy a U-TIC beveti Nephilim Dalát, majd méretes gnosis flotta tűnik fel, ami megsemmisíti a szedelődzködő Föderációs armadát, és igyekszik megszállni az Alapítványt. A helyzet súlyos: Gaignunék nekiállnak kiüríteni az állomást. Minden polgári lakost átmenekítenek a Durandalra – Shion új feladata tehát a civil evakuáció segítése lesz.

A hídról menjünk egyenesen a városi szektorba, ahol a polgármester azzal fogad, hogy még 13 regisztrált lakos maradt hátra: találjuk meg őket. A sorrend a következő:

1.lakos: Az Our Treasure hotelben beszéljünk a középen haldokló apukával, majd az emeleten vizsgáljuk meg a képet, amin elolvasható a kislánya születésnapja: október 28. Menjünk vissza a földszinti széfhez, és üssük be a kódot (1028): bent megtaláljuk az elzárt kislányt.

2.lakos: Az Our Treasure emeletén a létra mellett kapcsoljuk ki a kapcsolót, majd a létrán másszunk ki a tetőre. A tetőre kipottyanva folyamatosan nyomjuk az analóg kart északnyugati irányba (balra, meg fel is), hogy Shion ne pottyanjon le. Ha jók vagyunk, egy másik képernyőn kötünk ki, ahol megtaláljuk a Tizenhármas Szegmens Dekóderét. Térjünk vissza a tetőre, és pottyanjunk le az utcáról elzárt szemetes konténerek közé. A jobb oldali konténert szétlőve megtaláljuk a második emberkét, a guberálót.

3.lakos: Vissza az Our Treasure tetejére, de most a kart jobbra nyomjuk úgy, hogy egy kis kiugróra érkezzünk – itt találjuk meg az Első Szegmenset, amit rögvest ki is fosztunk (Robot Part Head). Lepottyanva a tetőről az Ironman csehóban lövöldözzük szét a hotelben felhúzott plató alatti ládákat – a legutolsóban a kocsmáros lapít.

4.lakos: Az Iron 3 kartonfigurák között „bújt" el, az Ironman bárban.

5.lakos: A következő képernyőn, a pékség melletti kis szoborkertben, a szobor tetején találjuk.

6. és 7.lakos: A tisztítóban, rögtön az első helységben egy néni aggódik a kisfiáért. Másszunk fel a mögötte látható létrán. Fent gyilkoljuk le a Lárvákat (ha valaki eddig nem jött volna rá a Lárvák elleni nyerő taktikára: gyógyítani kell őket, hogy sebezzünk) és robbantsuk ki a kis fali üreget, ahová a srácot befalazták (mivel fiúról van szó, Kőmíves Kelemenné nem lehet – marad Hugyos Józsi bácsi).

8.lakos: A pékség feletti szobában a pék van szorongatott helyzetben. Szabadítsuk meg, majd ki.

9. és 10.lakos: King raktárában a fiatalember és a mögötte lévő ládában a barátnője.

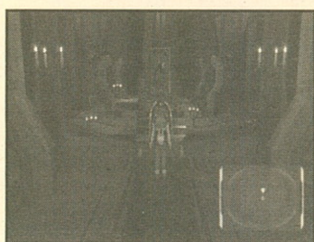
11. és 12.lakos: A raktár emeletén King. A Lárva mögötti gombot megnyomva félrecsúszik egy titkos fali rész: mögötte felmenthetjük a bátor cicát is, aki szintén regisztrált lakosnak számít.

13.lakos: A raktár emeletéről induljunk balra, és a tisztító hátsó helységében megharcolhatunk az utolsó hiányzó lakos életéért is.

A hotel képernyőjére visszatérve a polgármester sugárzó arccal fogad, megköszöni fáradozásainkat – mi pedig mentünk egy jót a szállóban (és felgyógyítunk mindenkit). Próbáljuk meg elhagyni a városi szektort, mire begyalogol egy őshüllő-csontváz gnosis (Gigas). Gondoskodjunk róla, hogy újfent kihaljon. Rögtön induláskor megduplázza magát (2x 2800 HP). Támadjuk, míg cudarra nem fordítják a helyzetet: ekkor ugrás az A.G.W.S. jelmezekbe. FONTOS! Eszünkbe ne jusson kiszállni a mechekből:









a szörny Deathbringer Instant KO-ja a pilótafülkében nem tud bántani – A.G.W.S.-en kívül azonban csaknem biztosan levesz minket a lábunkról!

Győzelem után irány az Akadémia, ahol Scott Asszisztens és a Professzor éppen összevesznek azon, hogy a Professzor túlságosan sokat iszik. Miután kölcsönösen lehülyézték egymást, Scott Asszisztens elviharzik, a Professzor pedig elkészíti nekünk a robotfejből a Seraphim Bird nevű éteri varázslatot. A dokkban videók fogadnak: Albedo Simeon nevű mechjéből gyilkol mindenkit, embert, gnosist egyaránt; illetve MOMO hátra marad az Alapítványon a sebesülteket gondozni.

Miután visszakaptuk az irányítást, azonnal térjünk vissza az Alapítványra, ám MOMO máris eltűnt, mintha nanomasinák nyelték volna el. Mivel a városba már nem tudunk visszamenni, irány a Durandal. A helyzetre való tekintettel a gyorsvasút egyedüli célja a Residental Area – nem marad más, mint beadni a derekunkat.

A lakószekcióba toppanva videók érkeznek:

- Allen nagyon sajnálja, de nem látta MOMOt. Mindenki aggódni kezd.
- MOMO furcsa helyen tér magához, és persze fogalma sincs, hogyan került oda. Dereng neki valami arról, hogy látni vélte az apukáját, akit üldözőbe is vett; majd arról, hogy Mizrahi helyett Albedo vette szárnyai alá.
- A Föderációs flottának elege lesz a gnosis elleni harcból – úgy döntenek, inkább megsemmisítik az Alapítványt, hiszen látszólag az vonzza a szörnyeket.
- MOMO egy tudatától megfosztott Kirschwasser testvérkéjével találkozik, aki figyelmezteti Albedo kegyetlenségére. A következő teremben a kislány találkozik is antihősünkkel (a szobában szanaszét rothadó Kirschwasser tetemek), aki prezentálja, milyen nagyon őrült: állandóan idegesítő hangon kacag, majd letépi a kezét és a fejét: visszanőnek. A jelenet természetesen erősen cenzúrázott.
- Az Alapítvány, ha biológiai lény lenne, most bevizelne: a teljes Föderációs flotta célba vette. Shion is hallani véli Nephilim Dalát: látszólag az vonzza ide mágnesként a gnosist. A flotta már éppen tüzet nyitna, ám ekkor feltűnik Wilhelm és a Wagner munkásság jelentős része: a Dämmerung, a Wellgunde, a Woglinde II és a Floßhilde, és jól odapörkölnek a gnosisnak.
- Miyuki egy fázisátviteli kazettát küld át Shionnak, ami összeköti a Dämmerung központi számítógépét KOS-MOS D.S.S.S. szenzorával. KOS-MOS elsüti a fegyverébe tárazott kazettából „kikelt" fegyvert, mire a közelben tanyázó, Nephilim Dalát sugárzó Nephilim Dala nevű űrállomás álcázása megszűnik.
- Albedo nekiáll kotorászni MOMO tudatában (ismét egy erősen cenzúrázott jelenet), a realian pedig telepatikusan segítségért kiállt – Jr. fogja az adást. Nyilvánvalóvá válik: MOMO a Nephilim Dalán van.

Rövid veszekedés következik abban a témában, ki is menjen megmenteni MOMOt; végül természetesen az egész bagázs felkerekedik. Miután elhagytuk a hidat, befut egy újabb e-mail az iparvállalattól: immáron hozzáférhető KOS-MOS S·CHAIN és R·HAMMER technikai támadása is. Az Elsán használjuk a mentési pont EVS opcióját, és látogassuk meg a Katedrális Hajó szimulációját. A bevásárlóközpontban nyissuk ki a Tizenhármas Szegmenset (Samurai Heart). Visszatérve a valóságba az Egyes Számú Kabinban dőljünk le pihenni, majd beszéljünk a kapitánnyal, aki azonnal Dalra fakassza a hajóját.

NEPHILIM DALA

Mindenekelőtt mentsük el az állást az Elsán. Nephilim Dalának bejárata mellett rögtön rálelünk MOMOra – pontosabban annak tudattól megfosztott porhüvelyére. Induljunk tovább. Egy toronyba érkezünk. A Dal összesen három toronyból áll, mindegyik meglehetősen lineáris. Az első lényege, hogy a felvonón heverő ládákat megsemmisítve tudunk közlekedni a különböző szintek között. Összesen hét szint van: nekünk csupán a harmadik, az ötödik és a hatodik emeletre kell feljutnunk. A puzzle megoldását külön erre a célra gyártott ábrák hivatottak szemléltetni (a gratulációkat e-mailben fogadjuk; csak tessék, tessék! :-). A harmadik emeleten kapcsoljuk át a kapcsolót, ami megteremti a hidat az első és a második torony között. Az ötödik emeleten a folyosó végén lévő ládát szétlőve betakaríthatjuk a Tizennégyes Szegmens Dekóderét. A hatodik emeleten ugyanebben a pozícióban heverő láda egy Neo Armor Alfát tartalmaz. Hagyjuk el a tornyot, ne is nézzünk hátra.

A második toronyban induljuk el a bal felső folyosón, majd módszeresen ereszkedjünk alá (vagy fölé) minden létrán (ha kedvünk tartja, helyezzük a csapat élére MOMOt, és a mentési pont emeletén vizsgáljuk meg a „gyanús" falrészt – jutalmunk a MOMO's Kiss nevű technikai, és a Starlight nevű éteri támadás lesz). Barangolásaink során egy helyütt szétlőhető ládák fogadnak majd – az egyikből egy mutáns (Athra Huszonhatos Sorozat, 3000 HP) ront majd ránk, akinek illene lekeverni néhány pofont, mert halálával a Kettes Szegmens Dekóderét hagyja örökül. Mögötte belebotlunk a Tizenkettes Szegmensbe is, ami mögött a W Hammer Rod figyel. Tegyük magunkévá. A torony aljában meg kell semmisítenünk a bal, illetve jobb oldali generátort, majd szabad az út: egyenesen a Dal első főellenségének karjaiba.

Rianon Se (5600 HP) kemény ellenfél, de mi már megfelelően megedződtünk a második torony létrázásai során (ugye?). Gyógyítsunk sokat, és NE használjuk az A.G.W.S.-eket (Mégegyszer: NE használjuk az A.G.W.S.-eket!). Amit jó tudni: illendő dolog elcsenni az ellenségnél lévő Shield Armort – megfelelő skill szint esetén hőseink ki tudják vonni belőle az All Guard skillt, ami meggátol minden status változást.

Győzelem esetén liftezzünk fel a torony tetejére, és mentsük el az állást (vereség esetén töltsük vissza). Irány a harmadik torony.

Ez a torony arcátlanul lineáris – nem nagyon fogunk eltévedni. A kilőhető ládák tartotta hidak képernyőjén ne felejtsük ott a második oszlop tetején fészkelődő ládika tartalmát: a Tizenhetes Szegmens Dekódere az (Ha valamit elszúrunk ezen az egyszerű „fejtörőn", menjünk ki valamelyik ajtón, majd jöjjünk vissza: a puzzle visszaáll eredeti állapotába. Gyors megoldás: első torony – minden ládát lőjünk szét, második torony – három ládát semmisítsünk meg). A zenei fejtörő szobájába érkezünk – jobbra továbblépve figyeljük meg Nephilim Dalát, majd lövöldözzük szét a színes gyűrűket a nótának megfelelően (botfülűeknek: 1 zöld, 3 kék és 4 piros gyűrűt kell szétlőnünk). Mindhárom toronnyal végeztünk.

Térjünk vissza az Elsára, pihenjünk. Vásároljunk be az A.G.W.S. hangár robotjánál (minden gépre a legjobb frame-et, legjobb generátort; FHP helyreállítás, minden gép felszerelése Guard Cleanerrel és Guard Recoveryvel; minden gép kiszerelése azonos fegyverrel mindkét marokba), majd térjünk vissza a második toronyba, és mentsünk.

Készen állunk a csatára, liftezzünk le az első és harmadik torony közti összekötő hídról az alsó épületbe. Videó jön: Albedo bohóckodik egy sort, majd eszmét és mentális csapásokat cserél Juniorral. Az előadásnak MOMO vet véget, aki magához tér, és felelőségre vonja Albedot. Albedo röhög, majd hívja Simeont (8400 HP), és kezdetét veszi a csata. Ha követtük az instrukciókat, egyszerű lefolyású lesz: pattanjon mindenki A.G.W.S.-be, majd Guard és W-ACT. Simeon mindenféle varázslatokkal próbálkozik majd, de a mi Guard Cleaner/Recovery párosunk és fejenkénti 2000 FPH közeli kezdőerőnk állja majd a rohamokat.

„Győzelmi" videó: Albedonak dolga akad (azt még látjuk, hogy a MOMO tudatából kihorgászott Y adatot egy pucér Shion imágó védi; ami ismerve a hisztis fúriát, bizonyosan KOMOLY védelem), így felváltja őt egy fickó, aki egyenesen Kubrick „Tágra Zárt Szemek" c. mozijának álarcosbáljáról érkezhetett. Menjünk vissza az Elsára és játszuk el újra a gyógyítás, bevásárlás (Cockpit Guard és Engine Guard minden mechre!), mentés cselekvéssorozatot, majd mentsünk a második toronyban. Csak ezután (!) fussunk neki a bácsinak. Első formája Ein Rugel (3600 HP), akitől Jr. a Psycho

PUZZLE MAGYARÁZAT

Nephilim Dala, 1. torony, 3. szint



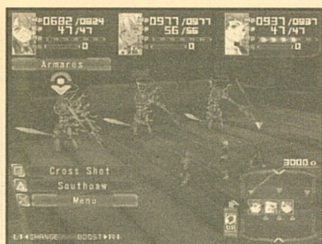
Nephilim Dala, 1. torony, 5. szint

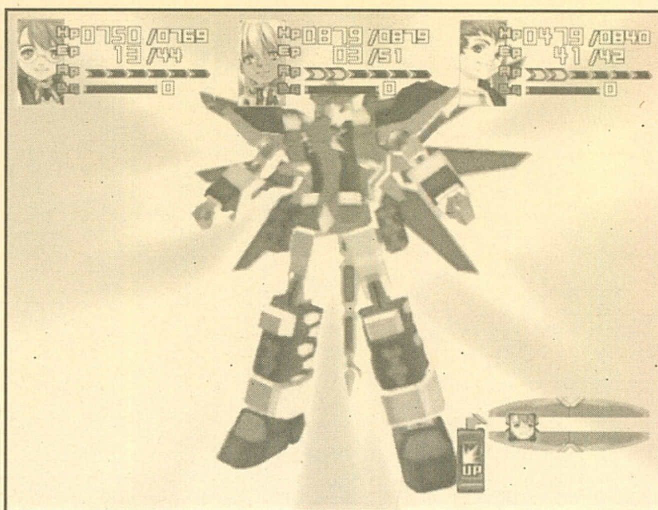


Nephilim Dala, 1. torony, 6. szint









Pocket éteri varázslatot használva csenje el a Master's Pendant-ot, majd ismételjük meg a Simeonnál bevált taktikát (A.G.W.S., Guard, W-ACT). Ha nem vettünk volna Cockpit Guardot, Ein Rugel most bealtatna. Hamarosan átalakul Doppelwogellé (4400 HP), de mi csak lőjük W-ACTtal, rendületlenül. NE, ismétlem NE szálljunk ki SOHA a mechekből – Doppelwogel csúnya Eternal Storm varázslata cirka 500-1000 HP-t kaszál le a B ellenfelekből – mi pedig mechen kívül bizony annak számítunk. Az Engine Guard megóv a gonosz Engine Stop varázslattól – ismét, ha követtük kedvenc magazinunk tanácsait, a biztonságos pilótafülkéből nem okozhat problémát kiönteni az ürgét.

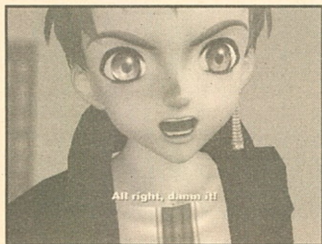
PROTO MERKABAH

Az Elsa visszatér a Durandalra, ami éppen megsemmisítené a kikapcsolt Nephilim Dalát, ám ekkor feltűnik egy még nagyobb építmény: Proto Merkabah, a néhai Joachim Mizrahi laborja. Albedo szerint a Dal, a Merkabah és a Zohár együtt alkotnak egy egészet – ez nem valami derűs előjel. Nephilim Dala gyorsan bedokkol, a Merkabah prototípus pedig szépen megsemmisíti a Föderációs flottát, meg elkezdi „begyűjteni" a környéken megmaradt gnosist, hogy médiumként hasznosítsa őket a Zohár-hullámok betakarításához. Feltűnik ismét a rejtélyes Tágra Zárt Szemű fickó, akiről kiderül, hogy Vigril az (igen, AZ a Virgil, akiből egy melléklettel korábban Shion szitát gyártott). Albedo úgy dönt, sóbányát létesít Második Miltia fővárosának helyén, ezért célba veszi azt a Merkabah prototípussal. Jr. időt nyer nekünk, és jelentkezik MOMO anyukája is, aki nemes egyszerűséggel közli, hogy a Föderáció – sőt, az egész emberiség – szeme rajtunk: induljunk szépen megsemmisíteni Merkabah reaktorát.

Tegyünk hát így, de csak lassan a testünkkel.

Hagyjuk el a hidat, és fogadjuk a Vector e-mailt, melyben kioldják KOS-MOS R·DRAGON technikai támadását (nem lesz rá szükségünk). Irány az Elsa, majd a Dokk-Kolónia. Ott nyissuk ki a Kettes Szegmenset ('Talk to Me', alsó szint), és kapjuk fel a tartalmát (Robot Part Body). Irány az Alapítvány Robot Akadémiája. A Professzor legyártja nekünk a Kelbim Dragon nevű robotot (kivételesen nem varázslat), de Scott Asszisztens hiányában nem tudja elkészíteni a teljes robotot – annak legfontosabb összetevője ugyanis a barátság (meg a cukormáz). Scott Asszisztenset az Ironman kocsma pultjánál leljük meg, amint meccset néz és sörözik (ez vajon honnan ismerős?!). Dumáljuk rá, hogy térjen vissza a Professzorhoz. Fantasztikus elem: sikerül meggyőznünk, és otthagy csapszéket, papot – a Professzorral elkészíti nekünk a Csodát. A játék legerősebb éteri varázslatát: az Erde Kaiser robotot (szerény 9999 HP-t sebez MINDEN esetben!!!). Alapjáraton 60 EP-t zabál fel, ezért ha még mindig nem tettük volna meg, húzzuk fel szépen Shion ujjára azt az Angel Ringet...





Menjünk a városi szektorba, és az Ironman előtt a kallantyúval engedjük ki az ajtó feletti napernyőt. A szálloda tetején (nem teljesen a tetején: a létra előtt balra, majd ki) fussunk jobbra, át a napernyőkön, egészen végig. Egy olyan helyre jutottunk, ahol látszólag semmi sincsen. Helyezzük MOMOt az élre (formáció – csere, majd karakterek – négyzet gomb MOMOn), és próbáljuk meg elhagyni a helységet. Megjelenik Mintia, aki párbajra hív. Fogadjuk el, és próbáljuk ki rajta az Erde Kaisert. Mintia csúnyán megüti a bokáját (sőt, mindenét), MOMO pedig megkapja a Dark Scepter nevű technikai támadást.

Második áldozatunk Great Joe, akit a Durandal lakószekciójának zöld szőnyeggel kiszerelt szobájában lelünk meg. Állítsuk az élre Juniort, és lőjük szét a jobb oldali szekrényt az ágyak mellett. Erde Kaiser. Gyűjtsük be a jutalmakat: Soul Rhapsody technikai támadás, Magnum Joe éteri támadás (potom 100 E pontért azonnal kifejleszthetjük belőle „Buster Joe"-t).

Mindennel megvolnánk, irány a dokk, majd az Elsa: előbb nyissuk ki a hajó Dokkjában (Catapult Deck) a Tizennégyes Szegmenst (Speed Shoes), majd beszéljünk a kapitánnyal, és vegyük az irányt Proto Merkabah felé.

Az épület Nephilim Dalához hasonlóan ugyancsak lineáris játékmenetet követ. Gyalogoljunk el szépen a toronyig, ahol a 41.és 42. emeleten (nyugalom, a 40.-ről rajtolunk) nézegessük meg a hologramokat némi meglepetés-videóért (újfent befigyel némi Szárnyas Fejvadász referencia: a korai realian modelleket állítólag a Tyrrell Társaság gyártotta), majd a 43.-on mentsük el az állást. Merkabah ellenfelei nem jelenthetnek különösebb problémát – sőt, a szárnyas-kaszás démonok minden esetben Ether Pack DX elejtésével búcsúznak ettől a létsíktól, így akár Erde Kaiserrel is elbánhatunk velük. A 43. emelet bal oldalán rálelünk a Tizenhetes Szegmensre, ami a BLOOD9 nevű pisztolypárt rejti – ez a játékban fellelhető legjobb lőfegyver Jr. számára. A 42. szint bal oldalán kapcsoljuk át a kapcsolót, majd a 44.-en kinyílt ajtón áthaladva pottyanjunk le a szatellit-tányérra. Boss harc jön.

Proto Dora (12000 HP) és Schutz droiddal érkezik (3800-3800 HP), akiket Erde Kaiserrel fogadjunk. Dóri egyedül marad 2001 HP-val, de gyorsan és hatásosan felgyógyítja majd magát, ha nem igyekszünk. Ajánlott A.G.W.S.-ből, W-ACT alkalmazásával kivégezni. Győzelmünk jutalma a Hatos Szegmens Dekódere.

A planetáriumban (nagy, látványos csillag-hologram, Elveszett Jeruzsálem helyén dupla fekete lyuk) a létrán bemászhatunk a terem közepébe, ahol a játék utolsó Szegmense is kifosztásra kerül: a Hatos Szegmens kincse a Trauma Plate.

Csípjük el a reaktor felé induló liftet (útközben mentsünk). A liften folyamatosan négy, egyre erősebb gnosis-csapat üt majd rajtunk, mi pedig rajtuk, Erde Kaiserrel. Leérve azonnal vágjunk hátraarcot, és fent mentsük el újra a játékot – csak azért, mert innen kezdve már kizárólag főellenségek várnak (ha meghalnánk, ne kelljen újra leverni a teherlift gnosisait). Lent rohanjunk át a gnosistól nyüzsgő hídon (ha elkapnak, Escape Pack, vagy Goodbye éteri varázslat – minden bekapott csapás most olyan luxus, amit nem engedhetünk meg magunknak). A híd végén, a lépcsőn általános gyógyítás és feltöltődés legyen a dolgunk. Mivel Shion éteri slotjait teljes egészében lefoglalja majd az Erde Kaiser, használjuk a Transfer Ether opciót, és adjuk át a Medica All varázslatot a másik két harcba szánt karakterünknek is (legyenek ők chaos és Jr., nekik van A.G.W.S.-ük). Komótosan ballagjunk fel a lépcsőn.

Bent Albedo fogad (7400 HP), köszönjünk vissza neki Erde Kaiserrel (9999 HP sebzés). Természetesen nem hal meg (nem tud), búcsúzóul itt hagy nekünk egy óriásgnosist, akit összeolvasztott a Merkabah reaktormagjával – ő Sophie Peithos, a játék fő-főellensége (16000 HP).

A harcot Erde Kaiserrel indítsuk, de így is marad 6001 HP-je. Simogassuk sima technikai támadásokkal, ő pedig elkezdi a Jaldabaoth nevű férgeket idézgetni (darabja 1200 HP). A Jaldabaothokat elég egyszer megütnünk, aztán megsemmisítik magukat (gyógyítsunk Medica All-al). Folyamatosan irtsuk a férgeket, és néha csapjunk oda Szofinak is. Miután megunta, Ratatoskok (darabja 1800 HP) idézésével kezd el szórakozni – ezeket is verjük le, közben sűrűn gyógyítva a csapatot. Végül egyedül marad (cirka 3500 HP környékén), és belekezd a keményebb támadásokba – ekkor érkezik el a pillanat, hogy a jó öreg A.G.W.S./Guard/W-ACT taktikát alkalmazzuk. Hamarosan garantáltan kipurcan.

A reaktort robbanások rázzák meg, minden a forgatókönyv szerint történik – ez a forgatókönyv azonban az utolsó pillanatokban is igyekszik csavargatni a történetet. Albedo a Simeonból röhögi ki hőseinket – a Merkabah prototípus egyenesen Második Miltia felé tart, hogy hamarosan jól nekicsapódjon a planétának. Shionék kiokoskodják, hogy ha darabjaira szaggatják a tányért, a becsapódás elenyésző mértékű pusztítással jár majd. Az idő azonban szorít: KOS-MOS a bátor hősnő, aki hátra marad aktiválni a szanaszét-választást, a többiek vadul a nyakukba veszik a lábukat, hogy elérjék az Elsát. Felcsendül egy teljes mértékben ide nem illő nóta Joanne Hogg előadásában (Pain – Celine „Titanic" Dion is büszke lehetne rá). Az utolsó pillanatban természetesen a teljes csapat kijut, sőt – a hajó még a túl meredek ereszkedést is megoldja egy kedves (és mindenre elszánt) androidnak köszönhetően. Egy pillanatra KOS-MOS szentté avanzsálódik: egy gyors vágás egy pillanatra együtt mutatja Nephilimet, egy kisfiút (Ő lenne a 14 éves srác, Joachim segédje? Vagy Ábel? Esetleg Fei?) és Wilhelmet, majd minden jó, ha jó a vége – jön a készítők listája. Hogg előad még egy dalt (Kokoro), közben pedig a főszereplők még kommentálják a dolgokat (egyedül Wilhelm mond érdemleges tényt: kizárólag Albedo vezetheti el őt Ábel Bárkájához), majd megjelenik egy felirat:

FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK.

Kiegészítő okosságok:

Egy olvasó figyelmeztetett: a végigjátszás előző részében azt merészeltem írni, hogy a játék a 41. században játszódik, rögvest utána pedig azt, hogy 4767-ben járunk. Hogy mióta 41. század a 48.? Amióta a Monolith közölte az interneten, hogy Matsuda 20XX-ben ás, majd a következő képernyő felirata „4000 évvel később" volt :-). *(Másik kézenfekvő magyarázat: Reiker ugyan a rengeteg bibliai utalás miatt hajlandó volt a keresztény időszámítást figyelembe venni, de mivel ő muzulmán, alapvetően Mohamedhez képest számol – a szerk.)(Rágalom! - Reiker)*

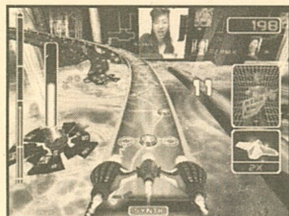
Két alkalommal figyelhető meg az Elsa oldalán a hajó teljes neve: az Elsa von Brabant, nem pedig Elsa von Lohengrin, ahogyan azt az amerikai Namco részlege állította (illetve rajtuk alapulva mi, az előző részben).

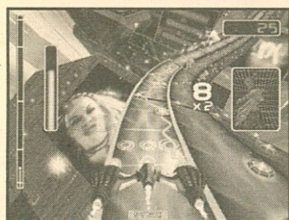
Nephilim pontosan úgy néz ki, mint a Xenogears hősnője, Elehayym van Houten (narancsszínű haj, vaskereszt a nyakban). Miután tudjuk, hogy az elmúlt 10.000 évben a csaj folyamatosan reinkarnálódott, és a japáni változatban a szinkronszínész személye is azonos a két hölgy esetében (Touma Yumi – ő Lei Fang hangja a DoA-szériában, avagy Ivy vokális kivetülése a SoulCaliburban!), tessék: lehet kombinálni.

A japáni változat tartalmaz egy érdekes kis trükköt: ha csatlakoztatunk egy másik kontrollert is, a karakterek képernyőjén azzal szabadon tudjuk mozgatni a kamerát – így betekintést nyerhetünk akár Shion dekoltázsába is. Szerencsére ez a „feature" a jó ízlés nevében száműzve lett a nyugati változatból.

AMPLITUDE 

Motion blur effektus
Menet közben vigyük be: R3*4, L3*4, R3.
Másfajta mezőforma
Menet közben vigyük be: L3*3, R3*3, L3, R3, L3.
Véletlenszerű ékkövek
Menet közben vigyük be: X, X, Bal, Bal, R3, R3, Jobb, Jobb.
Majomfej ékkövek
Menet közben vigyük be: L3*4, R3*4, L3.

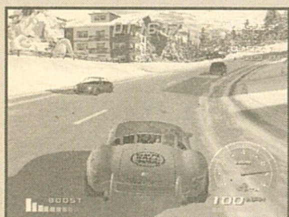




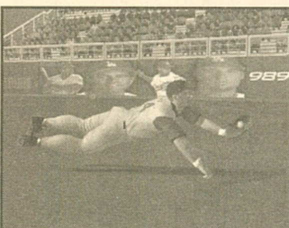
GUMBALL 3000 

Valamennyi cheatet a főmenüben kell bevinni, és helyes bevitel esetén egy hangot kell hallanunk.

Az összes Gumball jármű
L1, L1, Bal, Négyzet, Bal, Négyzet, R2, Négyzet, R2
Az összes gőz- és gázturbina
Fel, Fel, Le, Fel, Négyzet, R1, Le, L2, Négyzet
Az összes Challenge pálya
Le, Le, Le, L2, L2, Le, Jobb, R2, Négyzet
Az összes játékmód
Négyzet, Négyzet, Négyzet, Bal, Jobb, Le, Jobb, L1, Le, R2, R2.
Végtelen sérülés
L2, L2, R1, R2, Négyzet, Fel, Fel, Négyzet
Végtelen idő
Le, Le, Fel, Fel, L2, Fel, Fel, Négyzet
Az összes rendőrös szint aktiválása
Bal, Bal, Négyzet, L2, Négyzet, Fel, Fel, Négyzet, Bal
Az összes térkép
Le, Le, Fel, R2, R2, L1, R2, R2, Le, Négyzet
„A nagy alumínium" cheat
Bal, Fel, Le, Jobb, Négyzet, Négyzet, L2, R2



MLB 2004 



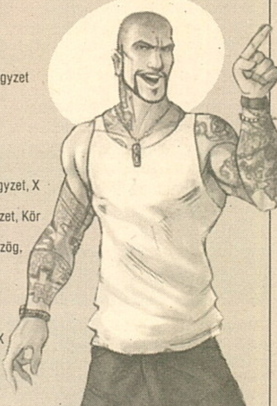
Pauzálás után vihetjük be az alábbi kódokat.

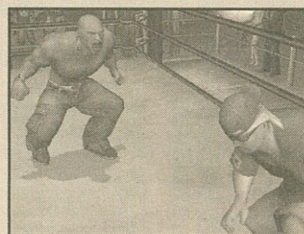
Gyorsabb játékosok
Bal, Jobb, Jobb, Bal, L1, R1, R1, L1
Nagy fejek
Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Jobb, Le, Bal
Kis fejek
Fel, Le, Fel, Le, R1, R1, L1, L1
Lassú játékosok
Bal, Bal, Jobb, Jobb, R2, R2, L2, L2
Láthatatlan testek
R1, R2, R1, R2, Fel, Le, Bal, Jobb
Nagy testek
Fel, Le, Bal, Jobb, L1, L2, R2, R1
Nagy labda
L1, L2, L1, L2, Fel, Jobb, Le, Bal
A programozók nevei
R1, R2, Jobb, Jobb, Bal, Bal, L2, L1

DEF JAM VENDETTA 

A karakterek megnyitása
Ha mindenfajta teljesítmény nélkül kívánjuk megnyitni a karaktereket, akkor menjünk a Battle módba, válasszunk bármilyen meccset, írjunk be User ID-t a „User setups" menüben, majd a karakterválasztás képernyőjén az L1 + L2 + R1 + R2 nyomva tartása közben vigyük be az alábbi kódok valamelyikét, melyek a nevezett fazonokat aktiválják.

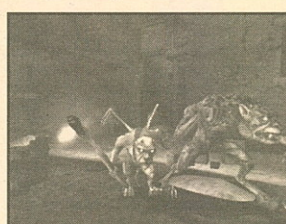
Arii:
X, Négyzet, Háromszög, Kör, Négyzet
Briggs (másik ruhában):
X, Háromszög., Kör, Négyzet, Kör
Briggs (másik ruhában):
X, Háromszög, Négyzet, X, Kör
Carla:
X, Négyzet, X*3
Chukklez:
Négyzet, Négyzet, Háromszög, X, Kör
Cruz:
Kör, Háromszög, X, X, Kör
D-Mob:
Négyzet, Háromszög, Kör, X, Kör
D-Mob (másik ruhában):
Négyzet, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Négyzet
Dan G:
X, Kör, X, Kör, Négyzet
Deebo:
Kör, Kör, X, X, Háromszög
Deja:
Kör, Négyzet, Kör, Kör, X
DMX:
Kör, X, Kör, Háromszög, Négyzet
Drake:
Háromszög, Négyzet, Kör, X, X
Funkmaster Flex:
Kör, Háromszög, Kör, Kör, Négyzet
Headache:
Háromszög*3, Négyzet, Kör
House:
Háromszög, X, Háromszög, Kör, X
Iceberg:
Négyzet, Háromszög, Kör, Négyzet, Kör
Ludacris:
Kör*3, Négyzet, Háromszög
Manny (másik ruhában):
Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör
Masa:
X, Kör, Háromszög, Négyzet, Négyzet
Method Man:
Négyzet, Kör, X, Háromszög, Kör
Moses:
Háromszög, Háromszög, Négyzet, Négyzet, X
N.O.R.E.:
Kör, Négyzet, Háromszög, X, Kör
Nyne:
Négyzet, Kör, X, X, Háromszög
Omar:
Kör, Kör, Négyzet, Háromszög, Háromszög
Opal:
Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, Háromszög
Peewee:
X, X, Négyzet, Háromszög, Négyzet
Peewee (másik ruhában):
X, Háromszög, Háromszög, Négyzet, Kör
Penny:
X*3, Háromszög, Kör
Pockets:
Háromszög, Négyzet, Kör, Négyzet, X
Proof (másik ruhában):
X, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Kör
Razor:
Háromszög, Négyzet, Háromszög, Kör, X
Razor (másik ruhában):
Négyzet, Kör, X, Háromszög, Háromszög
Redman:
Kör, Kör, Háromszög, Négyzet, X
Ruffneck:
X, Négyzet, X, Háromszög, Kör
Ruffneck (másik ruhában):
Négyzet, Kör, Háromszög, X, Négyzet
Scarface:
Kör, Négyzet, X, Háromszög, Négyzet
Sketch:
Háromszög, Háromszög, Kör, Négyzet, X
Snowman:
Háromszög, Háromszög, X, X, Kör
Spider (másik ruhában):
Négyzet, Háromszög, X, Négyzet, Kör
Steel:
X, Háromszög, Kör, Kör, Háromszög
Tank (másik ruhában):
X, Háromszög, Háromszög, Kör, Kör
T'ai:
Kör, Kör, Négyzet, X, Kör
Zaheer:
Háromszög, Háromszög, Négyzet, X, X







PRIMAL 





Kódmenü
A főmenüben vagy a Bonus Materials menüben tartsuk lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 kombinációt kb. 5 másodpercig, míg meg nem jelenik a Magic Codes képernyő.
Ezen fel van sorolva valamennyi cheat, s mellettük „A" betűk láthatóak, melyeket úgy tudunk „átpörgetni", ha rájuk állva nyomva tartjuk az X-et, és Jobbot vagy Balt nyomunk. Miután egy kódnak a végére értünk, azt a Négyzettel tudjuk jóváhagyni.

Figyelem: csakis a jóváhagyás után lépjünk ki a Háromszöggel a cheat menüből – feltéve persze, ha nem akarunk egy másik csalást is ugyanakkor bevinni. Az aktivált kódok azonnal éreztetik a hatásukat a játék közben, illetve a Bonus Materials menüben.

Invulnerability (sérthetetlenség): DEMONISE
Solum scenes (Solum helyszínek): SNOWFLIGHT
Aquis scenes (Aquis helyszínek): CHARYBDIS
Aetha scenes (Aetha helyszínek): FLINTLOCK
Volca scenes (Volca helyszínek): SUNSTONE
Tarot Gallery (az összes tarot): ARCANUM
Easy Kill (gyenge ellenfelek): MORTIFIC

Bonus A: SEABREEZE
Bonus B: AURORA
Bonus C: PSYCHOSIS
Bonus D: MIRRORY
Bonus F: ASCENDENT

TREASURE PLANET 



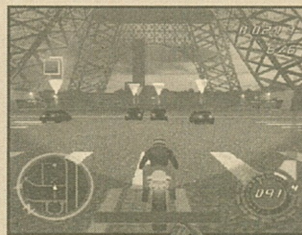
Sérthetetlenség
A főmenünél vigyük be:
L2, Négyzet, L1, Kör, R2, Négyzet, L1, Kör.
Muníció a muskétához
A főmenünél vigyük be:
Négyzet, L1, R1, Fel, Kör, L2, R2, Le.
Pályaválasztás
A főmenünél vigyük be:
R2, Bal, Jobb, R1, L1, Fel, Le, L2.
Repülő kamera opció
A főmenünél vigyük be:
Fel, L1, Le, R1, R2, Le, L2, Fel.
FMV bejátszások a galériába
A főmenünél vigyük be:
Kör, L2, Bal, R1, R2, Jobb, L1.
Az összes közjáték megtekintése
A főmenünél vigyük be:
Jobb, Kör, Négyzet, Négyzet, R1, R2, Bal, L2.
Debug info
A főmenünél vigyük be: Bal, L1, L1, Jobb, R1, R1, Fel, Le.

MIDNIGHT CLUB 2 

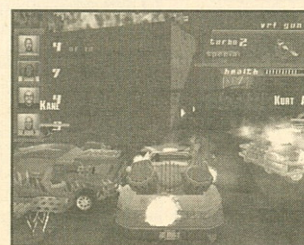
Cheat mód
Menjünk a főmenü "Options Mode" pontjához, majd egyet lefelé lépjünk, s jobbra vagy balra lapozva keressük meg az "Option: Cheat Codes", majd ügyelve a kis- és nagybetűkre írjuk be az alábbi kódok valamelyikét, amit aztán az "Accept" gombbal hagyhatunk jóvá.

Az összes kocsi és helyszín
Kódnak adjuk meg: rimbuk
Az összes kocsi az Arcade módban
Kódnak adjuk meg: theCollector
Az összes helyszín az Arcade módban
Kódnak adjuk meg: pennyThug
Fegyverek és rakéták az Arcade módban
Kódnak adjuk meg: savethekids
Az L3-mal és az R3-mal tüzelhetünk.
Végtelen nitro az Arcade módban
Kódnak adjuk meg: greenLantern
(Ezzel a kóddal még a motorokhoz is lesz nitro.)
Nincs sérülés az Arcade módban
Kódnak adjuk meg: gladiator
Állítás a nehézségi szinten
A minimális szinthez kódnak adjuk meg: howhardcanitbe0
A legnehezebb szinthez kódnak adjuk meg: howhardcanitbe9
(A végén köztes számok szintén megadhatók.)
Motorbicikli
Győzzünk le 5 motorbiciklit hosszú versenyen.
Los Angeles-i rendőrautó
Az összes Arcade circuit versenyt nyerjük meg Los Angelesben.
Párizsi rendőrautó
Az összes Arcade circuit versenyt nyerjük meg Párizsban.
Tokiói rendőrautó
Az összes Arcade circuit versenyt nyerjük meg Tokióban.
SLF450X (a leggyorsabb autó)
Nyerjük meg valamennyi versenyt Los Angelesben, Párizsban, és Tokióban az Arcade módban.

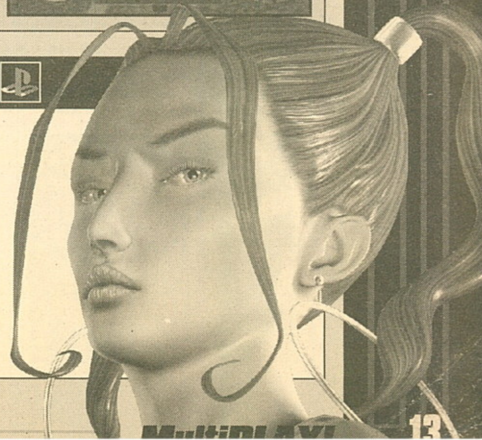




WWE CRUSH HOUR 

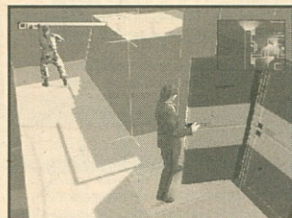


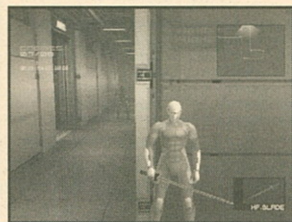
Pályaválasztás és az összes jármű
A játékos kiválasztásakor vigyük be: Négyzet, L2, R2, Kör, Négyzet, L1, L1, L2.
Pályaléptetés
Pauzáljunk a Season módban, majd az L3-at nyomva tartva vigyük be: Négyzet, Kör, R1, L1, L2, Négyzet*3.
Az összes szezon megnyerve a sim módban
Bármelyik menünél vigyük be: L2, R2, Négyzet, Kör, R1, R1, L1, Kör, Kör.
Gyorsabb speckók
Pauzáljunk, majd az L3-at nyomva tartva vigyük be: Háromszög, Kör*4.
Végtelen turbó
Pauzáljunk, majd az L3-at nyomva tartva vigyük be: X, L1, R1, R2, Háromszög.



MGS 2: SUBSTANCE

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE8886D2 BCBF1362
Örökélet
DE8E688E BCA99B83
DE8E689E E0AB9BE7
Max kapaszkodási szint
9185BE3A BCA99B83
FEFEFFC8 BCA99CAF
999 dögcédula
9185BE3A BCA99B83
FEFEFEC8 BCA99E6A
Végtelen M9 lőszer
9185BE3A BCA99B83
FEFEFEF8 BCA9C292
Végtelen zavaró gránát
9185BE3A BCA99B83
FEFEFE8A BCA9C292
Végtelen bénító gránát
9185BE3A BCA99B83
FEFEFE94 BCA9C292
Végtelen élelmiszeradag
9185BE3A BCA99B83
FEFEFE08 BCA9C292
Végtelen kötszer
9185BE3A BCA99B83
FEFEFE16 BCA9C292
Végtelen Pentazamin
(nyugtató)
9185BE3A BCA99B83
FEFEFE10 BCA9C292
Álca
9185BE3A BCA99B83
FEFEFE1E BCA99B84
Végtelen tölténytár
9185BE3A BCA99B83
FEFEFE9E BCA9C292
Végtelen gránát
9185BE3A BCA99B83
FEFEFE98 BCA9C292
Távcső
9185BE3A BCA99B83
FEFEFE0A BCA99B84
Gyógyszer
9185BE3A BCA99B83
FEFEFE14 BCA99B84
Infravörös szemüveg
9185BE3A BCA99B83
FEFEFE20 BCA99B84
Doboz 1
9185BE3A BCA99B83
FEFEFE2E BCA99B84
Merevség
DE8D2436 F8AA9B83
Kövérség
DE8DFFCE F8AADB83





X2: WOLVERINE'S REVENGE



Pályaválasztás és az összes challenge
A főmenünél vigyük be: Háromszög, Kör, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Kör, L1 + R1.
Az összes ruha
A főmenünél vigyük be: Háromszög, Kör, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Négyzet, L1 + L2.
Az összes Cerebro file és FMV
A főmenünél vigyük be: Háromszög, Kör, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Négyzet, R1 + R2.
Cheats opció
A főmenünél vigyük be: Háromszög, Háromszög, Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, L1 + R1 + L2 + R2. A "Cheats" opciót ezek után a pauza menüjében találjuk.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE8CD1C2 BCBBC052
99 gól a hazaiaknak
CE9114FC BCA99BE6
0 gól a hazaiaknak
CE9114FC BCA99B83
99 gól a vendégeknek
CE90FEB4 BCA99BE6
0 gól a vendégeknek
CE90FEB4 BCA99B83
Rengeteg Catalogue pont
D1DF3B5A C19E7B82



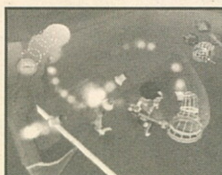
PRIMAL

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EEBFB84A BCE8D9DA
Végtelen élet
CE4FDC30 BCA976F2
Gyenge ellenfelek
CE4FDCCE BCA9A460
Bónusz cuccok
DEB6A512 BCA99B88
Az összes tarot kártya
DEB6778E CBA89A82
Az összes helyszín megnyitva
DEB67726 BBA89A82
DEB67722 BBA89A82



APE ESCAPE 2

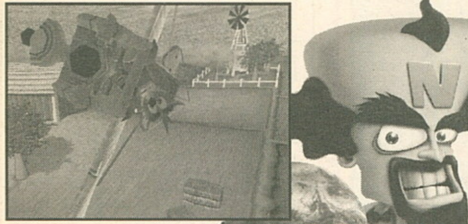
Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE84C85E BCA99C80
Teli táska sütemény
CEA0E572 BCA99BB5
99 Mentőmellény
CEA0E576 BCA99BE6
999 érme
CEA0E57E BCA99E6A





CRASH BANDICOOT: WRATH OF CORTEX (PLATINUM)

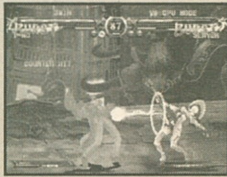
Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE98B612 BCCFE322
99 élet
FE5BB67E BCA99BE6
Teljes életerő
CE44762A BCA99B4B
Sérthetelenség:
L2 - be, R2 - ki
01CAC3F8 BCA99982
FE8FFFFE BCA99B84
01CAC3F8 BCA99882
FE8FFFFE BCA99B83
0E8FFFFE BCA99B84
CE46F32C BCA99B82
Az összes mozdulat és erő
CE4635BC BCA99B82
Az összes helyszín megnyitva
CE463142 BCA99B84
CE46314E BCA99B84
CE46314A BCA99B84
CE463156 BCA99B84
CE463152 BCA99B84



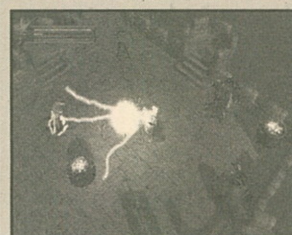
GUILTY GEAR X2

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE8ED732 BCA99C80
Max Tension kijelző – P1
CE969C8E BCA9C293
Max Tension kijelző - P2
CE969CEA BCA9C293
Nulla Tension kijelző – P2
CE969CEA BCA99B83
Mesterséges intelligencia kikapcsolva
DE8A798E BF899B8B
DE8A798A BCA99B83
Végtelen dupla ugrás - P1
DE969C6A BCA99D85
Végtelen dupla ugrás - P2
DE969356 BCA99D85
Robot-Ky kiválasztva - P1
CE967E4E BCA99B98
Kliff kiválasztva – P1
CE967E4E BCA99B99
Justice kiválasztva - P1
CE967E4E BCA99B9A
Robot-Ky kiválasztva - P2
CE967E48 BCA99B98
Kliff kiválasztva – P2
CE967E48 BCA99B99
Justice kiválasztva P2
CE967E48 BCA99B9A





BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE



Pályaválasztás és sérthetetlenség
A játék közben kell elvégeznünk a következő mozdulatokat.
Húzzuk meg az L-t (vagyis a bal analóg ravaszt) egészen, ugyanakkor húzzuk meg az R-t (vagyis a jobb analóg ravaszt) csak egy KICSIT, tartsuk lenyomva az Y-t, majd a Bal irányt is, és miközben mindezeket így tartjuk, nyomjunk egy Startot. Nem egyszerű a feladat, de ha jól csináljuk, akkor a Pause menü helyett a csaló menü jelenik meg, benne a pályaválasztással és a sérthetetlenséggel.

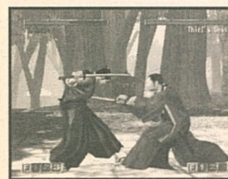
Szuper karakter
Húzzuk meg az L-t (vagyis a bal analóg ravaszt) egészen, ugyanakkor húzzuk meg az R-t (vagyis a jobb analóg ravaszt) csak egy KICSIT tartsuk lenyomva az X-et, majd a Jobb irányt is, s ha ez sikerült, akkor a karakterünk ezt beszéddel tudatja.

Drizzt választása
A főmenüben menjünk a New Game-re, válasszuk ki valamelyik alapkaraktert, majd tartsuk lenyomva az L + R-t egészen addig, míg be nem töltődik a játék.



SWORD OF THE SAMURAI

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE9C727A BCCB1F0A
Végtelen életerő
DEA6C78A FB299B83
Végtelen idő
DE96B1CE BCA9A643
Gyenge ellenfelek
DEA5E64A F72E7503
Max támadóerő
CE97D766 BCA99A82
CE97D7AC BCA99A82
Max támadósebesség
CE97D760 BCA99A82
CE97D7AE BCA99A82
Max fürgeség
CE97D762 BCA99A82
CE97D7A8 BCA99A82
Max éleslátás
CE97D76C BCA99A82
CE97D7AA BCA99A82
Max lelkierő
CE97D76E BCA99A82
CE97D7B4 BCA99A82
Max erősség
CE97D768 BCA99A82
CE97D7B6 BCA99A82
Max regenerálódás
CE97D76A BCA99A82
CE97D7B0 BCA99A82
Max hírnév
DE97D776 BCB8DDC2
Nincs rosszhír
DE97D772 BCA99B83
Evező, mint fegyver
FEA81294 BCA99BA6
Ez a kód nem mindegyik szinten működik!
Kardok
DE97D702 BBA89A82
DE97D70E BBA89A82
DE97D70A BBA89A82
DE97D716 BBA89A82
Valamennyi technika ismerete
DE97D71A BBA89A82
DE97D726 BBA89A82
DE97D722 BBA89A82
DE97D7D2 BBA89A82
DE97D7DE BBA89A82
DE97D7DA BBA89A82
DE97D7E6 BBA89A82
DE97D7E2 BBA89A82
DE97D64E BBA89A82
DE97D64A BBA89A82
DE97D656 BBA89A82
DE97D622 BBA89A82
DE97D62E BBA89A82
DE97D62A BBA89A82
DE97D636 BBA89A82
Az összes arc és ruha megnyitva
DE97D07E BBA89A82
DE97D07A BBA89A82
DE97D006 BBA89A82
DE97D002 BBA89A82
Egy mentés szükséges hozzá, hogy ez a Time Attack esetében működjön.
Geisha megnyitása/a tréning befejezése
DE9A9DB2 BCA99B84
Az Extra Time Attack Stage megnyitása
DE97C0CA BDAA9C84

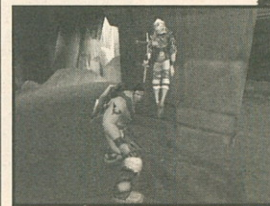




THE MARK OF KRI

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EEAC560A BCA99C80
Örök életerő
CE532544 BCA9DD1D
Max Save tekercs
CE530AAE BCA99B87
Kifogyhatatlan nyílvessző
CE530B76 BCA99B97
Nem ütődnek össze a fegyverek
DE887276 BF899B8B
DE887272 BCA99B83
Őrült AI
DE85180E BF899B8B
DE85180A BCA99B83
DE851E36 BF899B8B
DE851E32 BCA99B83
Átmenni a falakon - bekapcsolás
01EF5938 BCA99A72
DE886AC6 BF899B8B
01EF5938 BCA99A72
DE886AC2 BCA99B83
Fel irányt nyomva aktiválhatjuk.
Átmenni a falakon - kikapcsolás
01EF5938 BCA99A42
DE886AC6 E3669A43
01EF5938 BCA99A42
DE886AC2 BB5B9BA3
Le irányt nyomva aktiválhatjuk.
Éjszakai üzemmód
DEA00BA6 BCA99BA3
DEA00BAE BCA99BA3
Az életerő mindig látható
DEA00B96 BCA99B84







VEXX

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE8336BA BCA99C80
Örökélet
CE53CE5A BCA99B8C
Whirl Tour
Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE98078A BCA99C80
Az összes szint megnyitva
D131A4F2 BCA99B8A
Wasa B
D1319A62 BCA99B89
Wasa B ruhái
F1319A29 BCA99B84
F1319A28 BCA99B84
F1319A2B BCA99B84
F1319A2A BCA99B84
Roxie
D1319A6A BCA99B84
Roxie ruhái
F1319A34 BCA99B84
F1319A37 BCA99B84
F1319A36 BCA99B84
F1319A31 BCA99B84
Lunk
D1319A76 BCA99B84
Lunk ruhái
F1319A33 BCA99B84
F1319A32 BCA99B84
F1319A3D BCA99B84
F1319A3C BCA99B84
Vixen
D1319A72 BCA99B84
Vixen ruhái
F1319A3E BCA99B84
F1319A39 BCA99B84
F1319A38 BCA99B84
F1319A3B BCA99B84
Stig
D1319A7E BCA99B84
Stig ruhái
F1319AC5 BCA99B84
F1319AC4 BCA99B84
F1319AC7 BCA99B84
F1319AC6 BCA99B84
Rica
D1319A7A BCA99B84
Rica ruhái
F1319AC0 BCA99B84
F1319AC3 BCA99B84
F1319AC2 BCA99B84
F1319ACD BCA99B84
Ice - Mocha
D1319A06 BCA99B84
Ice – Mocha ruhái
F1319ACF BCA99B84
F1319ACE BCA99B84
F1319AC9 BCA99B84
F1319AC8 BCA99B84
Scooterek:
Model 1 színek
F1319ACA BCA99B84
F1319AD5 BCA99B84
F1319AD4 BCA99B84
F1319AD7 BCA99B84
Model 2
C1319BEE BCA99B84
Model 2 színek
F1319AD1 BCA99B84
F1319AD0 BCA99B84
F1319AD3 BCA99B84
F1319AD2 BCA99B84
Model 3
C1319BEA BCA99B84
Model 3 színek
F1319ADC BCA99B84
F1319ADF BCA99B84
F1319ADE BCA99B84
F1319AD9 BCA99B84
Model 4
C1319BF6 BCA99B84
Model 4 színek
F1319ADB BCA99B84
F1319ADA BCA99B84
F1319AE5 BCA99B84
F1319AE4 BCA99B84
Model 5
C1319BF2 BCA99B84
Model 5 színek
F1319AE6 BCA99B84
F1319AE1 BCA99B84
F1319AE0 BCA99B84
F1319AE3 BCA99B84
Model 6
C1319AFE BCA99B84
Model 6 színek
F1319AED BCA99B84
F1319AEC BCA99B84
F1319AEF BCA99B84
F1319AEE BCA99B84
Model 7
C1319AFA BCA99B84
Model 7 színek
F1319AE8 BCA99B84
F1319AEB BCA99B84
F1319AEA BCA99B84
F1319AF5 BCA99B84
Model 8
C1319A86 BCA99B84
Model 8 színek
F1319AF7 BCA99B84
F1319AF6 BCA99B84
F1319AF1 BCA99B84
F1319AF0 BCA99B84
Model 9
C1319A82 BCA99B84
Model 9 színek
F1319AF2 BCA99B84
F1319AFD BCA99B84
F1319AFC BCA99B84
F1319AFF BCA99B84
Model 10
C1319A8E BCA99B84
Model 10 színek
F13199F9 BCA99B84
F13199F8 BCA99B84
F13199FB BCA99B84
F13199FA BCA99B84
Versenyek: Castle
C1319A02 BCA99B84
Theme Park
C1319A0E BCA99B84
Suburbia
C1319A0A BCA99B84
City In The Sky
C1319A16 BCA99B84
Subway
C1319A12 BCA99B84
Deep Water Rig
C1319A1E BCA99B84
Movie Set
C1319A1A BCA99B84
Szintbónuszok nyitva:
Castle
C1319A8A BCA99B84
Theme Park
C1319A96 BCA99B84
Suburbia
C1319A92 BCA99B84
City In The Sky
C1319A9E BCA99B84
Subway
C1319A9A BCA99B84
Deep Water Rig
C1319AA6 BCA99B84
Movie Set
C1319AA2 BCA99B84
Tibet
C1319AAE BCA99B84

SHOX

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE9C7BC6 BCA99C80
Krómozott kocsik
DEAA0392 BCA99B83
DEAA039E BCA99B83
R1+X-szel ostoba mozdulat
FEAEDFDE BCA99B84
Maximális Bank
FEA945DB BCA99B89
Turbó
DEAEDE82 ECA99B83
Éjszakai versenyek - Compact
DEA94426 BFAC9E86
DEA94422 BFAC9E86
DEA9442E BFAC9E86
DEA9442A BFAC9E86
CEA94436 BCA99E86
Éjszakai versenyek – Sport
DEA94432 BFAC9E86
DEA9443E BFAC9E86
DEA9443A BFAC9E86
DEA944C6 BFAC9E86
Éjszakai versenyek – Turbo
DEA944C2 BFAC9E86
DEA944CE BFAC9E86
DEA944CA BFAC9E86
DEA944D6 BFAC9E86
Éjszakai versenyek – Power
DEA944D2 BFAC9E86
DEA944DE BFAC9E86
DEA944DA BFAC9E86
DEA944E6 BFAC9E86
Az összes kupa
DEA944EE BFAC9E86
Az összes Compact verseny
FEA94523 BCA99B88
Az összes Sports verseny
FEA94522 BCA99B88
Az összes Turbo verseny
FEA9452D BCA99B88
Az összes Power verseny
FEA9452C BCA99B88
A összes Normal Compact kocsi
FEA945CB BCA99B85
DEA945CA BEAB9D85
FEA945D6 BCA99B85
Az összes Normal Sports kocsi
FEA945C7 BCA99B85
DEA945C6 BEAB9D85
FEA945C2 BCA99B85
Az összes Normal Turbo kocsi
FEA94533 BCA99B85
FEA94532 BEAB9D85
FEA9453E BCA99B85
Az összes Normal Power kocsi
FEA9452F BCA99B85
FEA9452E BEAB9D85
FEA9452A BCA99B85
Escort R51800 MKII+
FEA945DC BCA99B85
Racing Puma+
FEA945D0 BCA99B85
911 SC Safari+
FEA945D2 BCA99B85
Celica Stratos GT4 +
DEA945CF BCA99B85
Cayenne Turbo +
DEA945CD BCA99B85
Escort As Cosworth+
DEA945CE BCA99B84
Lancer Evo 7+
FEA94538 BCA99B84
Lancer Evo 6+
FEA9453A BCA99B84
991 Paris-Dakar+
FEA945C5 BCA99B84
205 T16 GAB+
FEA94534 BCA99B85
R5200+
FEA94536 BCA99B85
959 Paris-Dakar +
FEA94530 BCA99B85

TREASURE PLANET

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE9400F2 BCD39182
Az összes szint megnyitva
DE8A9B82 E0AB9B84
Örök életerő
DE8AA172 E0AB9BE6
Alacsony gravitáció
DE95AF7E F8AA5683
Extra alacsony gravitáció
DE95AF7E F8AA5503
Gyors animációk
DEA6A29E FCA99B83
A Trial Timer óra lefagyasztása
DE9F9F96 BCA99B83

SCOOBY DOO: NIGHT OF 100 FRIGHTS

Az összes power-up
Pauzáljunk, majd az L + R-t nyomva tartva szaporán vigyük be: X, B, X, B, X, B*3, X, X, B, X*3.
Az összes warp gate
Pauzáljunk, majd az L + R-t nyomva tartva szaporán vigyük be: B, B, X, B, B, X, B, X*3.
Az összes FMV bejátszás
Pauzáljunk, majd az L + R-t nyomva tartva szaporán vigyük be: B*3, X*3, B, X, B.
A stáblista megtekintése
Pauzáljunk, majd az L + R-t nyomva tartva szaporán vigyük be: B, X, X, B, X, B.

CONFLICT: DESERT STORM

Cheat mód
A főmenüben vigyük be: X, X, Y, Y, kattintás a Bal analóg karon kétszer, kattintás a Jobb analóg karon kétszer, L, L, R, R. A cheat aktiválását nem jelzi semmi, ennek ellenére indítsuk el a játékot, és pauzáljunk. Lépjünk be az options menübe, s ott találjuk a Cheats opciót.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Ezek a kódok kizárólag csak az Action Replay V2.21 vagy újabb verziójú kártyákkal működnek.
Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
7E8C6405 BCBB3507
CAFA71AA BCA99B83
Örökélet
DE8FFFCE E0AA9B4B
DE8FFFCA 6AEA9E17
DE8FFFD6 C4B5421D
DEAC58B2 C4AC9A77
Mindig árnyékban
DEAC21EA 6A299D07
99 lőszer
DEA878AE C8AC9A47
DE8FFF8E E0AF9BE6
DE8FFF8A 6A4F9FF3
DE8FFF96 BF899B8B
E kód aktiválásához be kell néznünk a tárgylistához.
9999 lőszer
DEA878AE C8AC9A47
DE8FFF8E E0AFC292
DE8FFF8A 6A4F9FF3
DE8FFF96 BF899B8B
E kód aktiválásához be kell néznünk a tárgylistához.
Nulla riasztás
DE8FFFBE F8AC9BEA
DE8FFFBA 480C5FC3
DE8FFF42 480C9BEF
DE8FFF66 4AEC9BF3
DE8FFF5A BF899B8B
DE8FFF4A 6809A147
0EB4C778 BCA99981
DEAC592A C8AC9A53
0EB4C778 BCA99881
DEAC592A 4AEC9BF3
A Select+L2-vel aktiválhatjuk, és a Select+R2-vel kapcsolhatjuk ki. Töltés előtt ki kell kapcsolni.
Az összes küldetés - UK/DE
0EB4C778 BCA98B82
F1F874B2 BCA99BAE
Nyomjuk le az L1+L2+R1+R2-t a pályaválasztás képernyőjén. Csakis a játék indításakor működik.
Az összes küldetés - FR
0EB4C778 BCA98B82
F1F45672 BCA99BAE
Nyomjuk le az L1+L2+R1+R2-t a pályaválasztás képernyőjén. Csakis a játék indításakor működik.
Az AI ki/bekapcsolása
0EB4C778 BCA99980
DEAE826A BCA99B83
0EB4C778 BCA99680
DEAE826A C8B5B8AB
L3+L2: kikapcsolás
L3+L1: bekapcsolás
Az őrök nem támadnak/védekeznek
DEAE8126 C8B5AC8F
DEAE8006 C8B5AC8F
DEAE8136 C8B5AC8F
Az őrök sosem használnak gránátot
DEAE805A C8B5AC8F
Az őrök sosem használnak aknákat
DEAE806A C8B5AC8F
Master kód a sebességmódosításokhoz
DE8FFFFA BC2CB3A4
DE8FFF86 BF899B8B
DE875D9A C8AC9A43
Ha állást akarunk menteni, ezt a kódot ki kell kapcsolni.
Négyszeres hipermód
0EB4C778 BCA97582
DE8FFFFE E00C9C83
L1+L2+Kör: aktiválás
Kétszeres hipermód
0EB4C778 BCA99382
DE8FFFFE E00C9B03
L1+L2+R2: aktiválás
Hipermód
0EB4C778 BCA98D82
DE8FFFFE E00C9BC3
L1+L2+R1: aktiválás
Normál sebesség
0EB4C778 BCA95582
DE8FFFFE E00C9B83
L1+L2+X: aktiválás
Lassítás
0EB4C778 BCA91582
DE8FFFFE E00C9A43
L1+L2+Négyzet: aktiválás

DEF JAM VENDETTA

Cheat mód
Ha mindenfajta teljesítmény nélkül kívánjuk megnyitni a karaktereket, akkor menjünk a Battle módba, válasszunk bármilyen meccset, írjunk be User ID-t a „User setups" menüben, majd a karakterválasztás képernyőjén az L + R + Z nyomva tartása közben szaporán vigyük be az alábbi kódok valamelyikét, melyek a nevezett fazonokat aktiválják.

Arii:
A, Y, B, X, Y
Briggs (másik ruhában):
A, B, X, Y, X
Carla:
A, Y, A*3
Chukklez:
Y, Y, B, A, X
Cruz:
X, B, A, A, X
D-Mob:
Y, B, Y, A, X
D-Mob (másik ruhában):
Y, Y, B, Y, Y
Dan G:
A, X, A, X, Y
Deebo:
X, X, A, A, B
Deja:
X, Y, X, X, A
DMX:
X, A, X, B, Y
Drake:
A, B, B, X, X
Funkmaster Flex:
X, B, X, X, Y
Headache:
B*3, Y, X
House:
B, A, B, X, A
Iceberg:
Y, B, X, Y, X
Ludacris:
X*3, Y, B
Manny (másik ruhában):
X, Y, X, Y, X
Masa:
A, X, B, Y, Y
Method Man:
Y, X, A, B, X
Moses:
B, B, Y, Y, A
N.O.R.E.:
X, Y, B, A, X
Nyne:
Y, X, A, A, B
Omar:
X, X, Y, B, B
Opal:
X, X, Y, Y, B
Peewee:
A, A, Y, B, Y
Peewee (másik ruhában):
A, B, B, Y, X
Penny:
A*3, B, X
Pockets:
B, Y, X, Y, A
Proof (másik ruhában):
A, Y, B, Y, X
Razor:
B, Y, B, X, A
Razor (másik ruhában):
Y, X, A, B, B
Redman:
X, X, B, Y, A
Ruffneck:
A, Y, A, B, X
Ruffneck (másik ruhában):
Y, X, B, A, Y
Scarface:
X, Y, A, B, Y
Sketch:
B, B, X, Y, A
Snowman:
B, B, A, A, X
Spider (másik ruhában):
Y, B, A, Y, X
Steel:
A, B, X, X, B
T'ai:
X, X, Y, A, X
Tank (másik ruhában):
B, Y, X, A, A
Zaheer:
B, B, Y, A, A

X2: WOLVERINE'S REVENGE

Pályaválasztás és az összes challenge
A főmenünél vigyük be: B, X, B, Y, B, X, L, R, Z.
Az összes ruha
A főmenünél vigyük be: B, X, B, Y*3, L, L, Z.
Az összes Cerebro file és FMV
A főmenünél vigyük be: B, X, B, Y*3, R, R, Z.
Cheats opció
A főmenünél vigyük be: B, B, X, X, Y, Y, X, X, L, L, R, R, Z. A "Cheats" opciót ezek után a pauza menüjében találjuk.

DAKAR 2

Az összes kocsi
Kódnak írjuk be: SWEETAS.
Az összes pálya
Kódnak írjuk be: BONZER.

SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS

Az Options menüben található cheat opciónál írhatjuk be az alábbi kódokat.
Master kód
I WANT IT ALL
Végtelen Superpower kijelző:
JUICED UP
Üres Superpower kijelző:
JOR EL
Végtelen életerő:
FIRST AID
Lassított mód:
SLOW MOTION
Az összes level attack mód pálya:
SIGHTSEEING
Az összes karakter-biográfia:
INTERVIEW
Az összes közjáték:
POPCORN
Könnyebb Test Of Strength mód:
SORE FINGER
Az időlimitek kikapcsolása:
STOP THE CLOCK
Extra kemény nehézségi szint:
NAILS
Clark Kentként játszani:
SECRET IDENTITY
Parasite választása:
FEELING DRAINED
Explore Metropolis mód:
WANDERER
Extrák az opciók között:
FEATURE
Extrák az Explore Metropolis módban:
CREEP
Némafilm mód:
RETRO
Megfordított irányítás:
SUPERMAN
Másfajta stáblista:
SGKEL351
Megjegyzés:
ehhez előbb aktiválni kell az „Extrák az opciók között" és az „Extrák az Explore Metropolis módban" kódokat is.
Down Under mód
DOWN UNDER
Megjegyzés: ehhez előbb aktiválni kell az „Extrák az opciók között" és az „Extrák az Explore Metropolis módban" kódokat is.

GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS MELEE

Cheat kódok
A főmenü képernyőjén a következő sorrendben nyomjuk le és tartsuk is lenyomva a megjelölt gombokat: L,B,R – majd ebben a sorrendben engedjük fel őket: B,R,L. Így megjelenik a cheat boksz, ahol hat számjegyet lehet beírni. (Megjegyzés: a csalásokkal elért eredmények egy ponttal meg lesznek jelölve.)
A Boksz ring megnyitása: 440499
Godzilla 2000 megnyitása: 637522
A galéria képeinek megnyitása
Az Adventure módban, medium vagy hard fokozaton némelyik épületet széttörve fényes Atari-logók kerülnek elő, melyek felvételével képeket nyithatunk meg a galériában.



THE SIMS

Nyomjuk le egyszerre az L + R-t (PS2-n az R1 + R2 + L1 + L2-t) a főmenüben, s ezzel előhozzuk a cheat képernyőt, ahova az alábbi kódokat tudjuk beírni:
MIDAS – Ezzel megnyitjuk valamennyi lezárt tárgyat, skint, és multiplayer játékot. Miután beírtuk a kódot, el kell indítanunk a Get a Life módot, majd ki kell lépnünk főmenübe, amikor megérkezünk az álomlakásba Roxyval/Randyvel.
FREEALL – E csalással valamennyi tárgyhoz ingyen juthatunk hozzá. A dolog szépséghibája, hogy állásmentésnél problémát okozhat.
PARTY M – A Party Motel multiplayer mód megnyitása.
SIMS - A Play The Sims mód megnyitása. (Hasznos, ha netán nincs memóriakártyánk.)
FISH EYE – Választható first person nézet (PS2-n a Körrel, Xboxon a Feketével, GameCube-on az X-szel) megnyitása.

BLACK STONE: MAGIC AND STEEL

Titkos (hatodik) karakterosztály
Menjünk a karaktertípusok választásához, és a következő sorrendben gyorsan álljunk rá a megjelölt osztályokra, és nyomjunk rajtuk egy R-t: Pirate, Thief, Warrior, Archer, Pirate, Warlock, Thief, Warlock, Thief. R, Z. A "Cheats" opciót ezek után a pauza menüjében találjuk.

X2: WOLVERINE'S REVENGE

Mester kód
A főmenünél vigyük be: X, L, X, L, X, X, L, R, X, L, X, L, X, X, L, R.
Pályaválasztás és az összes challenge
A főmenünél vigyük be: X, L, X, L, X, L, L, R.
Az összes ruha
A főmenünél vigyük be: X, L, X, L, X, X, L, R.
Az összes Cerebro file és FMV
A főmenünél vigyük be: X, L, X, L, X, X, R, L.
Cheats opció
A főmenünél vigyük be: X, X, L*4, X, X, L. A "Cheats" opciót ezek után a pauza menüjében találjuk. vigyük be: B, X, X, B, X, B.

PHANTOM CRASH

Sérthetetlenség
Amikor elsőnek indítjuk el a játékot, vigyük be a főmenünél:
X, Y, B, A, Back, Fehér, Fel, Le, Fel, Le. Ha nem hibáztuk el, sérthetetlenek leszünk a játékban mindvégig. Megjegyzés: valahányszor újra nekiállunk játszani, a kódot ismételten be kell vinni.
Könnyű pénz
Az 55. napon lehetőségünk nyílik, hogy csak drone-ok ellen harcoljunk 3,000 vagy 4,000 Neo Yen jutalommal darabonként. Ezen harcok során akár 3 millió Neo Yen is összegyűlhet. Ugyancsak érdekes, ha a várostérkép képernyőjén a garázs fölé visszük a pointert, majd a Jobb analóg karral tizet körözünk bármelyik irányba - ezzel naponta 1,000 Neo Yenhez juthatunk.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Pályaválasztás
Névnek adjuk meg: „!LAMAUDITE!".

UFC TAPOUT 2

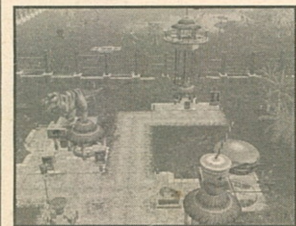
Mask
Lépjünk be az arcade módba, majd amikor a recordok megjelennek, üssük be: Jobb, Bal, Jobb, Bal, X + Y.

STATE OF EMERGENCY

Menet közben vihetjük be az alábbi kódokat, s valahányszor helyesen viszünk be egy csalást, azt egy üzenet nyugtázza.
Sérthetetlenség
Fehér, L, Fekete, R, A.
Végtelen idő a Kaos módban
Fehér, L, Fekete, R, B
Végtelen muníció
Fehér, L, Fekete, R, Y
Az összes fegyver
Fehér, Fehér, R, R, A
Pisztoly
Bal, Jobb, Le, Fehér, Y
Sokkoló
Bal, Jobb, Le, Fehér, B
Bors spray
Bal, Jobb, Le, Fehér, X
Könnygáz
Bal, Jobb, Le, Fehér, A
Shotgun
Bal, Jobb, Le, L, Y
Minigun
Bal, Jobb, Le, Fekete, Y
Lángszóró
Bal, Jobb, Le, Fekete, B
Gránátvető
Bal, Jobb, Le, Fekete, X
Rakétavető
Bal, Jobb, Le, Fekete, A
AK47
Bal, Jobb, Le, R, Y
M16
Bal, Jobb, Le, R, B
Gránát
Bal, Jobb, Le, R, X
Molotov Cocktail
Bal, Jobb, Le, R, A
Küldetésugrás
Bal*4, Y
Küldetésválasztás
Fehér, L*3, Fehér, A
Lefejező pofonok
Fehér, L, Fekete, R, X
Apró játékos
Fekete, R, Fehér, L, A
Nagy játékos
Fekete, R, Fehér, L, Y
Normál játékos
Fekete, R, Fehér, L, B
Ezt a kódot nem hagyja jóvá semmilyen szöveg, s ugyanezt elérhetjük ezzel a kóddal is:
Fekete, R, Fehér, L, X
Szabad fosztogatás
Fekete, Fehér, R, L, Y
Bull
Jobb*4, A
(a Kaos módban)
Freak
Jobb*4, B
(a Kaos módban)
Spanky
Jobb*4, Y
(a Kaos módban)

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

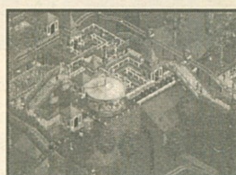
Menet közben vihetjük be az alábbi kódokat. (Az Xbox változatnál természetesen L1 és R1 helyett az L-t, és R-t kell használni.)
Az üzlet újrafeltöltése
L1 + R1 + Le
Az üzlet újrafeltöltése (PAL verzió)
Le, L1, R1, Le
Ideges ragadozók
L1*3, Bal*3
0 pénz
L1 + R1, Le
0 pénz (PAL verzió)
L1, R1, L1, R1, Le, Le
10.000 $
L1 + Fel, L1 + Le
Mindegyik ásatási hely nyitva
Bal, Le, Jobb, Fel, L1 + R1, L1 + R1
Safari kocsi felrobbantása
Tartsuk lenyomva az L1 + R1-et és vigyük be többször is: Fel, Le, Fel, Le
Safari kocsi felrobbantása (PAL verzió)
R1, L1, Fel, Le, Fel, Le
Szekvenciahiba (55%-os DNA)
Le, R1 + Fel
100%-os DNA
R1, Fel, R1, Jobb, L1, Le
Nincsenek beteg dinók
Tartsuk lenyomva az L1 + R1-et és nyomjuk le többször is a Felt
Nincsenek beteg dinók (PAL verzió)
Többször is vigyük be: Fel, Fel, R1, L1, Fel, Fel
Minden ki van fejlesztve
Le*3, Bal, Jobb, L1, Le, Fel
Az összes turista megölése
Tartsuk lenyomva az R1-et és vigyük be: Jobb, Bal, Jobb, Bal, Jobb
Az összes turista megölése (PAL verzió)
Bal, Jobb, Bal, Jobb, R1
Lövöldözés a kocsiból
R1 + L1, Bal, Le, Jobb, Jobb
Hőhullám
R1 + Le, R1 + Le
Esős idő
R1, R1, L1, R1, Le, Fel, Le
Az összes dinó megölése (PAL verzió)
L1, R1, Le, R1, L1
Szuper kemény küldetés
R1, Jobb*4, R1
Isla Muerta
R1*3, L1, Jobb
Isla Muerta (PAL verzió)
R1, R1, L1, Bal
Nincsenek tornádók
Tartsuk lenyomva az L1 + R1-et és vigyük be: Bal, Jobb. Ezután eresszük el az L1 + R1-et, majd ismét nyomjuk le.
Nincsenek tornádók (PAL verzió)
Bal, Jobb, L1, R1
Tornádó hívása
Bal, Fel, Jobb, Le, L1 + R1.
Nincs piros szalag
L1, R1, Bal, Le*4



ROLLER COASTER TYCOON

Az alábbiakban felsorolunk néhány nevet, amelyekre elnevezve a park vendégeit azok speciális figurákká változnak, illetve csalásokat aktiválnak. Mivel ugyanarra a névre nem lehet keresztelni több embert, a csalások többszöri alkalmazása érdekében a már megváltoztatott embereket nyugodtan átnevezhetjük valami mássá, illetve az is egy megoldás, ha a kis- és nagybetűkkel trükközünk, mert nincs akadálya, hogy mondjuk chris sawyer mellett legyen egy CHRIS SAWYER is.

Fotós látogató
Chris Sawyer
Művész látogató
Simon Foster
Boldog látogatók
Melanie Warn
Végtelen pénz
Big Bucks
Hullámzó látogatók
Katie Brayshaw
Éhes látogató
Tony Day
„Wow!"
John Wardley
Dupla belépőt fizető látogatók
John Mace
Gyorsabb Go-Kart
Damon Hill
Még gyorsabb Go-Kart
Michael Schumacher
Lassabb Go-Kart
Mr Bean
Gazdag látogatók
Richard Branson
Zsebmetsző
Richard Tan





NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

Pályaválasztás
A „Cheats" képernyőn vigyük be: X, B, B, X, L, L, Y, Fel, Le, Jobb, Fel.

TRANSWORLD SURF

Pályaválasztás
Névnek adjuk meg: „!LAMAUDITE!".
TransWorld Surf
Az alábbi kódokat szörfözés közben vihetjük be.
Cheat mód
Back, Fel, Fel, Le, Le, Bal, Bal, Jobb, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Fel, L
Teljes speckó
Back, Fel, Le, Bal, Jobb, Le, Fel
Tökéletes egyensúly
Back, Fel, Le, Bal, Jobb, Jobb, Bal
Pályaválasztás valamennyi módban
Kezdjünk új játékot a Pro módban, majd szörfözés közben üssük be: Back, Le, Jobb, Bal, L, Le, Jobb, Bal, L
Összes feladat teljesítve az adott helyen
Kezdjünk új játékot a Pro módban, majd szörfözés közben üssük be: Back, Fel, Bal, L, Fel, Bal, L
Cápa-szörfdeszka
Back, Fel, Le, Bal, Jobb, Jobb, Le
Könnyű úszás
Back, Fel, Le, Bal, Jobb, Jobb, Bal
Gyorsabb evezés
Back, Fel, Le, Bal, Jobb, Le, Le
Láthatatlan szörfös
Back, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Fel
Láthatatlan szörfdeszka
Back, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Le
Zöld szörf
Back, Fel, Le, Bal, Jobb, Fel, Bal
A kijelzők kikapcsolása
Back, Fel, Le, Bal, Jobb, Fel, Jobb
Másfajta nézetek az analóg karral
Back, Jobb, Bal, Le, Fel, L
Másfajta színek
Back, Fel, Le, Bal, Jobb, Le, Bal
Disco fények
Back, Fel, Le, Bal, Jobb, Le, Jobb
A kódok kikapcsolása
Back*4

ATV QUAD POWER RACING 2

Mindennek a megnyitása
Profilnévnek lehet megadni a következőt: GOLD DUST.



MERCEDES-BENZ WORLD RACING

A Single Player módban névnek lehet beírni az alábbi kódokat.
Majdnem az összes egyjátékos kocsi és pálya
AllUCanGet
Multi-player kocsik és pályák
Full House
Ha ugyanezt a kódot a Single Player módban írjuk be, megkapjuk mind a 109 autót.
Status 9 pontszám
Goodzpeed
Status 8 pontszám
Jiu-Jitsu
Status 7 pontszám
McRace
Status 6 pontszám
No Hat!
Status 5 pontszám
Halbzeit
Status 4 pontszám
TaxiDriver
Status 3 pontszám
N.I.C.E. 2
Status 2 pontszám
HUIBUH
Status 1 pontszám
Top 10
Az összes bajnokság
JamSession
Az összes pálya
Free Ride
Megjegyzés:
ezzel nem nyílnak meg a Waypoint küldetések.
Az összes küldetés
Miss World

BIG MUTHA TRUCKERS

Az options menü „Cheats" képernyőjén írhatjuk be a csalókódokat.
Az összes lehetséges cheat
CHEATINGMUTHATRUCKER vagy ATJCEHJMJ
Evil truck
VARLEY
Gyors kamion
GINGERBEER
10 millió $
LOTSAMONEY
Pályaválasztás
LAZYPLAYER
Végtelen idő
PUBLICTRANSPORT
A sérülés kikapcsolása
6WL
Automatikus Sat Nav
USETHEFORCE.
(Ezzel mindig automatikusan oda megyünk, ahol a legjobb árat kapjuk az árunkért, de nem lehet a többi kamionossal versenyezni.)
Diplomatikus immunitás
VICTORS
Apró gyalogosok
DAISHI